平成7年2月24日発行　第2巻2号通巻第4号

ゲーメストムック Vol.4



真 SAMURAI SPIRITS™

©SNK

覇王丸地獄変

真サムライスピリッツ 完全版

自らの運命に従い闘う修羅の宿命

十五剣士徹底紹介

強者どもを打ち倒す必殺の剣術を伝授

生き残る術

攻略トピックス
対CPU戦、対戦攻略
連続技

魂を吹き込まれし剣士たち

制作者の魂、ここに公開

"真侍魂"制作秘話／設定原画集

刮目!!すべての謎が今、白日の元に!!

特別付録 特大表紙ポスター

読者大感謝大々プレゼント!!

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST MOOK vol.4
1380yen



真サムライスピリッツ 完全版 目次

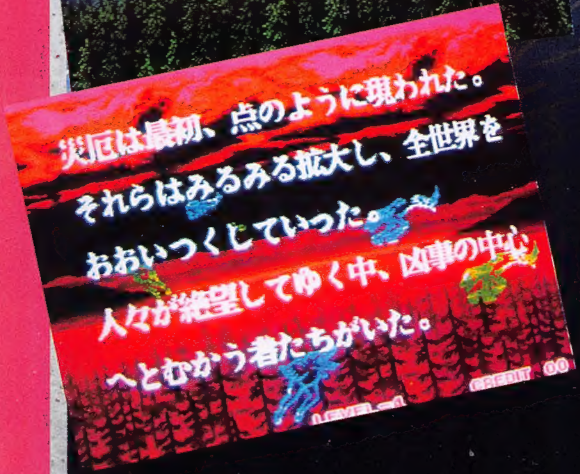
壱ノ章 十五剣士徹底紹介

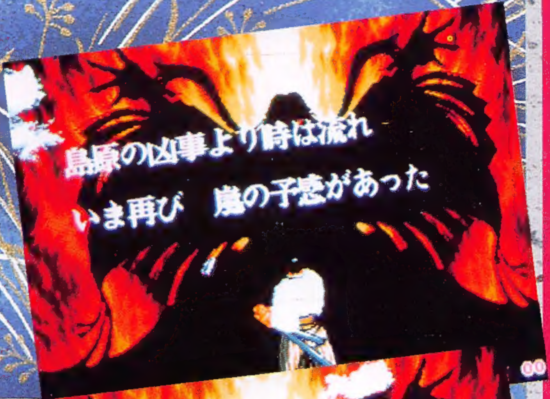
自らの運命に従い闘う修羅の宿命















- 覇王丸
- 橘 右京
- 柳生十兵衛
- ナコルル
- シャルロット
- 千両狂死郎
- 王虎
- アースクェイク
- 不知火幻庵
- ガルフォード
- 服部半蔵
- 牙神幻十郎
- チャムチャム
- 花諷院和狆
- ナインハルト・ズィーガー
- 羅将神ミヅキ
- 黒子



覇王丸

HAOHMARU

名前：覇王丸(はおうまる)
流派：我流
武器銘：名刀・河豚毒(ふぐどく)
生年月日：1763年9月5日（宝暦13年）
年齢：26歳
出生地：武蔵国
血ノ型：A型
身長：5尺8寸(約176cm)
体重：18貫目(約68kg)
趣向：修行
家族構成：23歳のときに決別
宝物：河豚毒
好きなもの：決闘
嫌いなもの：卑怯なヤツ、油虫（ゴキブリ）
コンプレックス：すぐ頭に血が昇る性格
剣の道についてどう考えている？：これこそ男道
尊敬する人：和狆、実家の近所の老学者
特技：大道芸（本人は至ってマジメに、剣術だと言い張る）
平和だと思うとき：酒が美味いとき
好みのタイプ：大和撫子
現代社会での彼らは…？：地方放送局の大道具さん

勝負は一瞬にして終わった。

覇王丸の額に、うっすらと赤いアザを残し、柳生十兵衛は、刀を鞘へと戻した。

「お主、なかなかの腕前。だが、精進がたりぬな…修行せい」

生国の武州では誰も覇王丸の腕にかなう者がいなくなり、更に強者を求め、彼方此方を我が物顔で刀を振り回して来た覇王丸であったが、四国土佐の地にて隻眼の剣士、柳生十兵衛に勝負を挑み、瞬く間も無く打ちのめされてしまったのである。

額にアザを残し、生国に戻った覇王丸は、自分が井の中の蛙であったことを深く反省し、強者を求めて二度と帰らぬ旅にでた。

狩人すらも滅多に立ち入らぬ飛騨の山奥に荒れた山寺があった。山門は既に原型を止めてはおらず、菌類が我が物顔で根を張っている。

その寺に花諷院和狆という年老いた和尚が一人住んでいた。

昔は名の知れた剣客であったというが、いまのその穏やかな容貌からは想像もつかない。

今日も和狆は、錫杖を手に日課の散歩に出掛けた。

荒れた山門をなんとかくぐり、獣道になりつつある山道を下る。そうして千年杉の根元にある苔むした地蔵に挨拶を交わした後、側に転がる野仏に話し掛けるのも、また和狆の日課であった。

「おうおう、今日もいい天気よの。ほ、ほ、お前様に友達が出来たようじゃの。真新しい、仏さんが…」

和狆は立ち上がり真新しい野仏に線香をあげようとすると、むくりと肉塊が動いた。

「腹が減った…」

それを聞いた和狆は長い眉毛を動かし、うれしそうに、

「ほう、ほうほう。生きておる、生きておる」

さっきまで野仏だった体格のいいざんばら髪の男を軽く持ち上げ、和狆は散歩を中断し住処、枯華院へと戻って行った。

和狆和尚に助けられたざんばら髪の男、覇王丸はすぐさま和狆の剣客としての腕に気付き、弟子入りを申し込んだ。

「ふむ。ふぅむ、弟子入りとな。わしはこの小さな寺の住職。なぁんにもお前様に教えることはできぬがの」

和狆がそう言い終わるのも待たずに覇王丸は持っていた愛刀・河豚毒に手を掛けたが、和狆の錫杖が、一瞬早く河豚毒の鍔を押さえた。「やめなされ、おやめなされ。年寄りは大事にするものじゃ」

和狆は歯の無い口で笑って尋ねた。

「…お前様、覇王丸と言ったかの。いい眼をしておるのう、半年ほど前にこの寺に住み着いた男がいるのじゃが…手合わせしてみるか？」和狆が引き合わせた男は、上背のある筋骨逞しい、何事も否定するような眼が印象的な男であった。

名を牙神幻十郎と言った。牙神幻十郎も覇王丸の腕を看破したのか、覇王丸を見るなり口の端を吊り上げ、にやりと笑った。

それから数年間、覇王丸は和狆の元で幻十郎と共に修行した。覇王丸は日を追う毎に腕を上げ、枯華院の釣り鐘を真っ二つに割ってしまったり、裏の林を丸ごと吹き飛ばしてしまったりと、和狆を驚かせた。

対照的に幻十郎は滅多に刀を振るわなかったが、一度刃を向けた相手には容赦することなき殺した。しかも幻十郎は命乞いする人間の命までも奪った。

こんなことがあった。さびれた宿場町で、幻十郎が地元の無頼の輩共と剣を交えたとき、刃向かって来た者はおろか、逃げ出す者すらも斬って殺した。初めて幻十郎が人を殺すところを見た覇王丸は、腑に落ちない表情で幻十郎を見据えた。

「勝負はお前の勝ちだった。殺す必要はなかったんじゃないのか」

「…くだらない人間を殺して何が悪い」

そう幻十郎は言うや、覇王丸に背中を向けその場を立ち去った。(この男はかなりの数の人間を殺して来たに違いない)

覇王丸は幻十郎の振るう剣は好きではなかったが、強さは本物だと認めていた。

しばらくして、幻十郎は和狆に破門され枯華院を出て行った。

「師匠。あいつはまた人を殺すんじゃないのか」

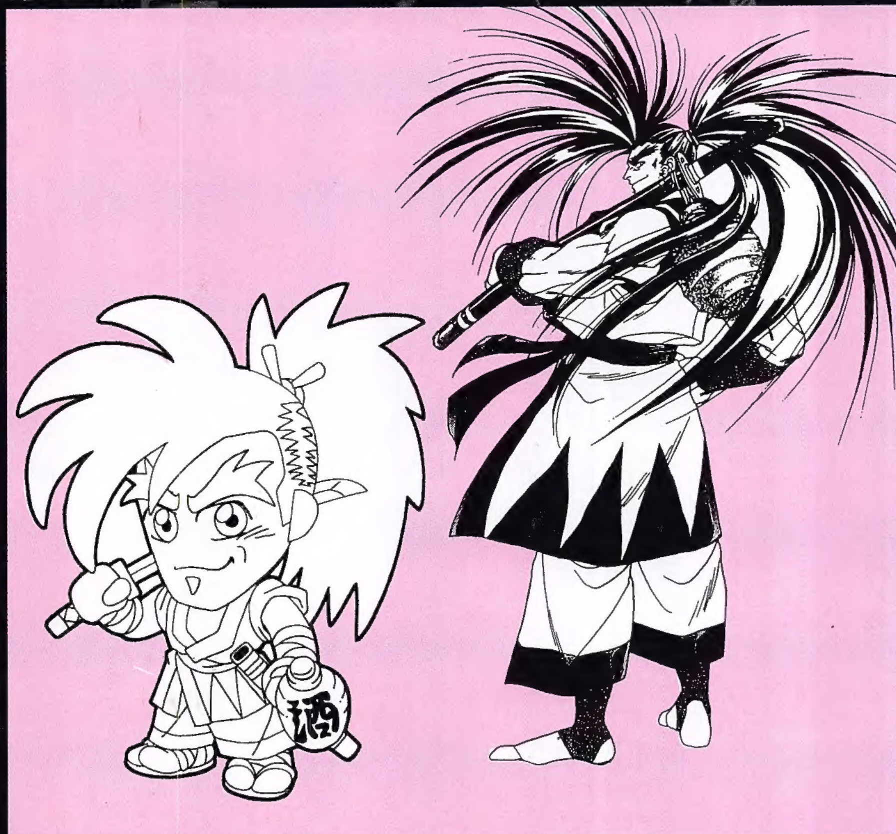
幻十郎が出て行くことによって、また多くの命が奪われるのではないかと心配する覇王丸に、和狆は、「あやつ自身が変わらねば、この先ずっと修羅道を歩むことになるじゃろう。また、お前様の行く道もまた修羅道じゃて。の、覇王丸」和狆は笑い、覇王丸は複雑な表情を返した。

覇王丸は和狆の言う「修羅道」という言葉がいつまでも心の中から消えなかった。

台詞集

台詞	場面
旋風烈斬！	奥義・旋風烈斬
ってね！	奥偽・旋風烈斬
弧月斬！	奥義・弧月斬
おっしゃあ！	奥義・烈震斬&キャラ選択
天覇封神斬！	天覇封神斬
これでも、喰らいな！	天覇凄煌斬
はっ！	勝ち
ふん！	勝ち
よっし！	勝ち
うめぇー！	挑発
どうしたどうした？	勝ち&挑発
頭来たぜ！	怒り頂点
りゃあ！	攻撃
りゃ！	攻撃
とりゃ！	攻撃
どりゃあ！	攻撃
どりゃあぁ！	攻撃
うっ！	喰らい
うぉっ！	喰らい
ぐっ！	喰らい
野郎っ！	喰らい
ぐえぇ！	喰らい
チクショオォー！	負け

設定原画



終章劇



ENDING









HAOHMARU

通常技

立ち中斬り、遠距離立ち大斬りの出が速くリーチもあるので、遠くにいる相手に対して狙っていこう。

特に、遠距離立ち大斬りは一発逆転の可能性を秘めているぞ。

しかし、斬り攻撃で最も威力があるのはしゃがみ大斬りであり、これにキャンセルをかけて出す弧月斬や天覇封神斬が強力だ。

ジャンプ攻撃では、中斬りと大斬りがけっこう強い。蹴り関係もなかなか強く、逃げ小蹴りや大蹴りが空中戦では有効だ。

蹴りは足払いがなかなか強く、大足払いは長い時間攻撃判定がでているので、よくくらってくれることがある。

立ち蹴りは小が使え、ダッシュからの連携として使うと効果的である。

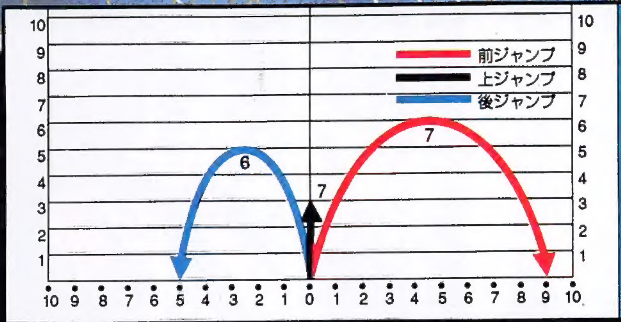
以前強かった立ち大蹴りは"真"ではあまり対空技としては役にたたなくなった。

だが、跳び込み大蹴りはかなり強い。（K-TAN）

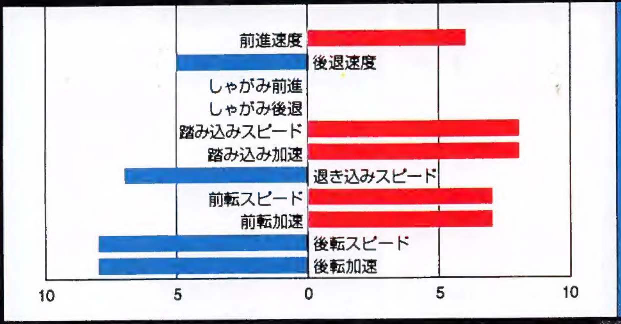
通常技(武器有り)

		Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	跳び斬り	跳び斬り	兜割り	跳び横蹴り	跳び横蹴り	跳び覇王蹴り
	遠距離	跳び斬り	跳び斬り	兜割り	跳び横蹴り	跳び横蹴り	跳び覇王蹴り
斜め跳躍攻撃	近距離	跳び斬り	跳び斬り	兜割り	跳び横蹴り	跳び横蹴り	跳び覇王蹴り
	遠距離	跳び斬り	跳び斬り	兜割り	跳び横蹴り	跳び横蹴り	跳び覇王蹴り
立ち攻撃	近距離	柄頭打ち	斜め斬り	飛燕斬り	膝蹴り	膝蹴り	突き蹴り
	遠距離	縦斬り	突き	斬鉄閃	横蹴り	横蹴り	回し蹴り
しゃがみ攻撃	近距離	膝打ち	脚払い斬り	地天刀斬	膝打ち蹴り	膝打ち蹴り	滑り込み蹴り
	遠距離	しゃがみ斬り	脚払い斬り	地天刀斬	膝打ち蹴り	膝打ち蹴り	滑り込み蹴り

ジャンプ能力



移動能力



通常技(武器無し)

		Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	手刀落とし	手刀落とし	手刀突き	跳び横蹴り	跳び横蹴り	跳び覇王蹴り
垂直跳躍攻撃	遠距離	手刀落とし	手刀落とし	手刀突き	跳び横蹴り	跳び横蹴り	跳び覇王蹴り
斜め跳躍攻撃	近距離	手刀落とし	手刀落とし	手刀突き	跳び横蹴り	跳び横蹴り	跳び覇王蹴り
斜め跳躍攻撃	遠距離	手刀落とし	手刀落とし	手刀突き	跳び横蹴り	跳び横蹴り	跳び覇王蹴り
立ち攻撃	近距離	肘打ち	肘打ち	肘曲拳	膝蹴り	膝蹴り	突き蹴り
立ち攻撃	遠距離	水平手刀	水平手刀	正拳突き	横蹴り	横蹴り	回し蹴り
しゃがみ攻撃	近距離	しゃがみ水平手刀	しゃがみ水平手刀	しゃがみ正拳突き	膝打ち蹴り	膝打ち蹴り	滑り込み蹴り
しゃがみ攻撃	遠距離	しゃがみ水平手刀	しゃがみ水平手刀	しゃがみ正拳突き	膝打ち蹴り	膝打ち蹴り	滑り込み蹴り



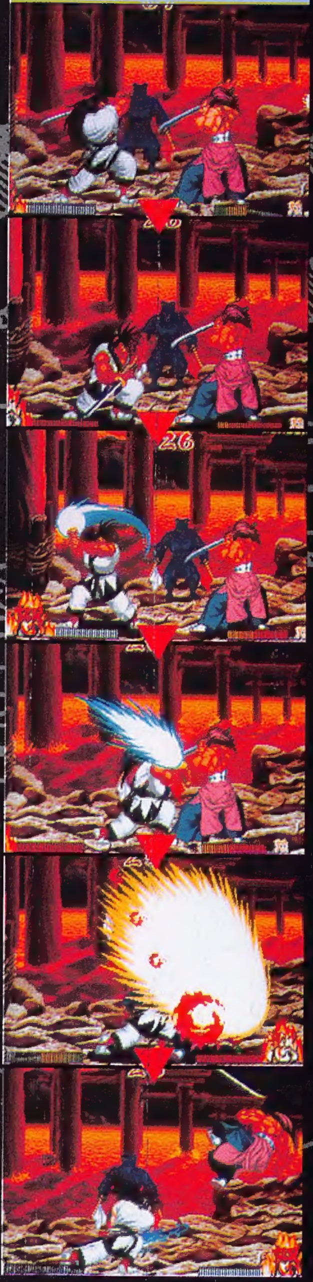
HAOHMARU



武器破壊技

天覇凄煌斬

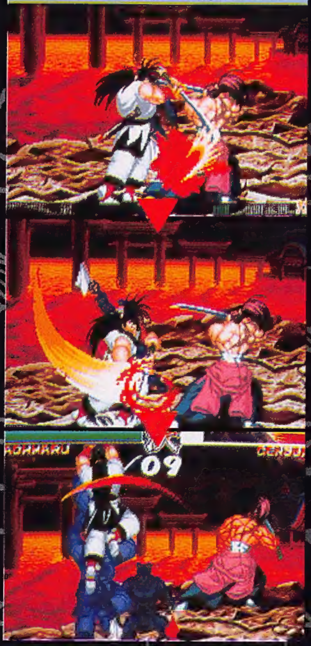
➡↘⬇↙⬅➡＋A



必殺技

奥義　弧月斬

➡↙⬇↘＋斬る



必殺技

奥義　裂震斬

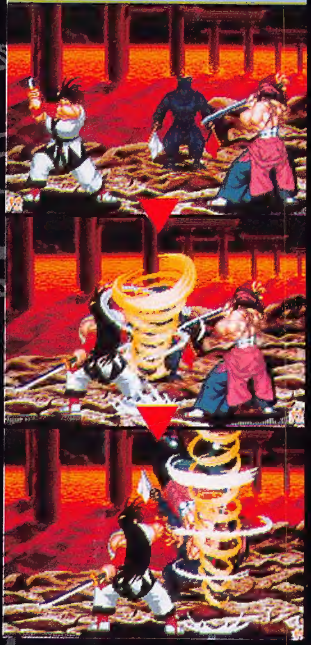
➡⬇↘＋蹴る



必殺技

奥義　旋風裂斬

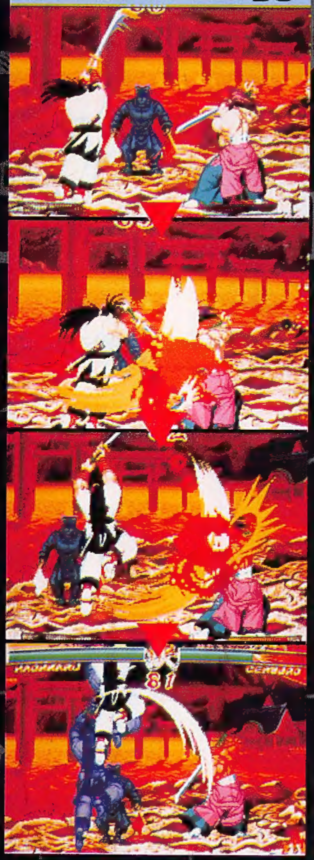
⬇↘➡＋斬る



秘奥義技

天覇封神斬

↘⬅↙⬇↘➡⬅⬇↙＋BC



必殺技

奥偽　旋風烈斬

⬇↘➡＋蹴る



必殺技

酒攻撃

⬇↙⬅＋A



必殺技

攻めの中心となる技は、やはり烈震斬であろう。特に小で出すと技のスキが少なく、相手にガードさせても反撃を受けにくい。

しかし、画面端にいる相手や画面中央でも深くめり込んだりすると、小（中）斬りなどの反撃を受けるので気をつけたい。

立ち中斬りなどにキャンセルをかけて使うといいだろう。残像キャンセルも可能だ。

弧月斬は引き付けて出すと潰されたり投げられる恐れがあるので、早めに出して落としたい。連続技に使うには、最高の技ではあるのだが…。

旋風烈斬はフェイント技としてなかなか使える。

これを旋風裂斬と感違いして跳んで来た相手を、弧月斬で落とすのだ。やり過ぎるとバレるので、大の旋風裂斬や遠立ち大斬りを混ぜるといい。

酒攻撃は相手の出す飛び道具を跳ね返すことができるので、こちらの体力を削りに来たときに出してみるといいだろう。（K・TAN）

鍔競り合い



ぬいぐるみ

➡↘⬇↙⬅➡⬅＋B



白刃取り



投げ（武器無し）

横投げ



真空巴投げ



投げ（武器有り）

横投げ



真空巴投げ



投げ（対アースクェイク）

覇王二連脚



DATA FILE

通常攻撃・武器無し

攻撃	種類	ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	18	18
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	12	12
		強ボタン	16	16
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	18	18
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	12	12
		強ボタン	17	17
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	16	16
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	12	12
		強ボタン	14	14
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	11	11
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	12	12
		強ボタン	15	15
組み技	斬り	中ボタン／強ボタン	21	21
	蹴り	中ボタン／強ボタン	21	21
対アースクェイク＆黒子組み技			27	27

通常攻撃・武器有り

攻撃	種類	ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	11	11
		中ボタン	22	20
		強ボタン	33	37
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	12	12
		強ボタン	16	16
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	11	11
		中ボタン	21	21
		強ボタン	38	38
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	12	12
		強ボタン	17	17
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	11	11
		中ボタン	19	19
		強ボタン	32	32
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	12	12
		強ボタン	14	14
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	11	11
		中ボタン	19	19
		強ボタン	32	32
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	12	12
		強ボタン	15	15
組み技	斬り	中ボタン／強ボタン	21	21
	蹴り	中ボタン／強ボタン	21	21
対アースクェイク＆黒子組み技			27	27

真剣白刃取りからの攻撃

対象	値
対アースクェイク＆黒子	27
その他のキャラ	21

怒りゲージ

項目	値
攻撃で増えるゲージ量	4
攻撃上昇率	+38％

武器破壊必殺技

技	武有	素手
究極奥義 天覇凄煌斬	32	無し

必殺技攻撃

技	ボタン	武有	素手
奥義 弧月斬	弱ボタン	21	無し
	中ボタン	27	無し
	強ボタン	29	無し
奥義 旋風裂斬	弱ボタン	14	無し
	中ボタン	18	無し
	強ボタン	28	無し
奥義 烈震斬	弱ボタン	24	無し
	中ボタン	27	無し
	強ボタン	29	無し
酒攻撃		34	34

秘奥義

技	武有	素手
秘奥義 天覇封神斬	72	無し



橘 右京
TACHIBANA UKYO

名前：橘　右京（たちばなうきょう）
流派：神夢想一刀流
武器銘：自作・無名
生年月日：1764年9月20日（明和元年）
年齢：25歳
出生地：近江甲賀郡・馬杉村
血ノ型：AB型
身長：5尺8寸(約176cm)
体重：11貫目(約41kg)
趣向：…刺繍(ししゅう)
家族構成：…ほしい
宝物：真の自分を理解してくれている女性「小田桐　圭」
好きなもの：孤独な自分を感じること
嫌いなもの：真の孤独
コンプレックス：明るい太平の世の中にいまいち溶け込めないこと
剣の道についてどう考えている？：…こわい
尊敬する人：…
特技：刺繍（仕上がりは雑巾だという）
平和だと思うとき：圭殿といるとき
好みのタイプ：圭殿
現代社会での彼らは…？：入院患者

男はただ歩いている。

満つ月の…………

歩みを進める男の手には青い花が握り締められている。しかし、水分が失われた花弁には生気はなく、今際に臨むひとの手を思わせた。

絶えぬ白波に………鏡に…
…鏡にうつす…………

数日前、右京は魔界に踏み込み、この世の者でない怪物と闘っていた。怪物は１匹ではなく、美しい女に連れられている。怪物はとてつもなく大きく、女は壮絶な邪念を発している。人間がまともに挑んで倒せるとは思わなかったが、そもそも彼らが巣食う「魔界」に入って行ったのは、右京の意志であった。

「右京様は花がお好きですか？さりげなく咲く花には心がひかれますね」

右京の心には、人生を捧げ敬愛する女性がいた。その女性、――圭に出会うまでの右京には常に死の影が付きまとい、物事の暗なる側面しか感じられなかった。しかし、野の花を愛でる優しい圭の眼差しは、彼の生き方そのものを変えてしまった。その日から右京は愛する圭の笑顔を見んがため、魔界の入り口に咲くという「究極の華」を探して旅に出た。その行程は決して楽なものではなく、進行する肺病と闘いの日々であったが、ついに究極の華が存在する魔界へと辿り着いたのだった。

満つ月の……………鏡にう
つる君……君が背の………

魔界の門を開き、最後の決戦が近づいて来た頃から、右京の心に一つの句が出来上がりつつあった。

淫らな邪句を叫ぶ女。血臭を吐き散らしながら突進する魔獣。つばめ返し。

怒号。

静寂。

艱難辛苦、魔獣は滅び、右京は生き延びた。

右京の斬り上げた一閃で凶命を断たれた魔獣は、邪鳴を上げながら滅んで行った。地獄の門もその入り口を閉じてゆき、究極の華は右京の手に入った。そして世のありとあらゆる魔なる者は門の中へと吸収され、世には平和の暖かい光が満ちていた。

満つ月の………鏡にうつる
………
君が背に…吾……我が…
心はや…

右京は満足だった。もちろん勝ち延びたことではなく、彼女への魂を込めた究極の華を手に出来たことが嬉しかった。華は彼女に途切れぬ笑顔を与え、その笑みは右京を陽のあたる場所へと導いてくれるだろう。一刻も早く帰らねばなるまい。先程までの死闘が想像も出来ないような静かな木々の中、右京は立ち上がろうとした。

と、

喉の奥に激しく込み上げた物を右京は片手で受け止めた。血。

肺病みは今に始まった事ではなく、これまで幾度となく吐血しているが、これ程の大量の血を見た事が無かった。思わずその場に崩れてしまう。焦点が定まらず、意識も朦朧として…そして、句は完成した。

満つ月の　鏡にうつる　君が背に
我が心はや　立つる野に無し　右京

………。

そうか、そういうことなのか。…………。

………。ふふふふふ。俳の心とは恐ろしい。我が死命を察するとはね。

…………………………しかし。

まてまてまてまて。

まだだ、右京、まだだぞ。まだここで朽ち果てるわけには行かん。華を…圭殿にこの華をお渡しするまで朽ちるわけには…

右京は立ち上がった。幾何残されているやも知れない生命を燃やしながら、己の魂を陽のあたる場所におくために、太陽の下へと歩き始めた。

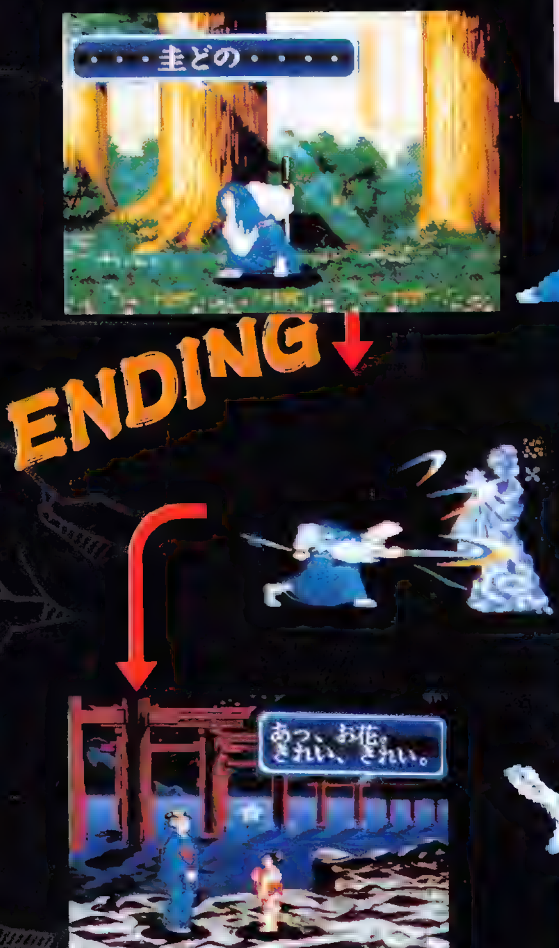
台詞集

ツバメ返し！	秘剣・つばめ返し
トゥ！ハ！	秘剣・ささめゆき
ハ！	勝ち
ツバメ6連！	つばめ六連
ふっ！	(未使用)
ん？	勝ち
御免！	勝ち
ごほっごほっ！	勝ち&挑発
うむ！	(未使用)
許さん！	怒り
フンッ！	攻撃
はっっ！	攻撃
はっ！	攻撃
ふっっ！	攻撃
ごほっ！	喰らい
げふっ！	喰らい
ごえっ！	喰らい
うっっ！	喰らい
あぁっ！	喰らい
あー！	喰らい
あああーっ！	負け

設定原画



終章劇





TACHIBANA UKYO



通常技

格闘ゲームにおいて、技のリーチとはそのキャラの性能を現わす要素のひとつ。

真侍魂での右京が持つ通常技は、そのリーチという点においては充分といえるほどに長い。特に立ち中斬りは「いつでもどこでも」使える技であり、出るまでも早い。さらにこの技にはキャンセルが掛かるので、真になって新たに加わった残像踏み込み斬りにつなげる、という戦法は右京使いの常とう手段といえよう。

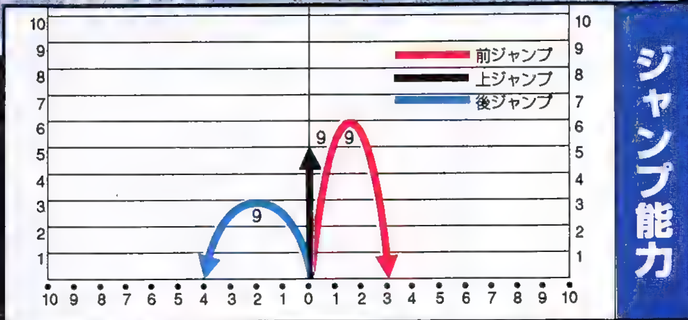
そのほか、対空技にも秀れており、昇りジャンプ大斬りは威力もあっておすすめの技。このほか、覇王丸の跳び込みをすべて返せるしゃがみ中蹴りも見逃せない。

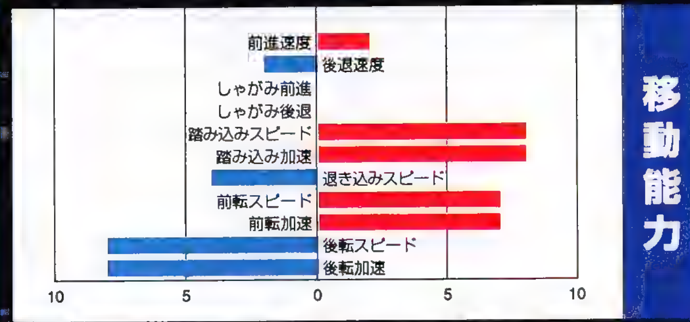
リーチとともに前作から大きく変化した技に、しゃがみ大斬りが挙げられる。この技は立ち状態からガードができなくなり、対戦相手を悩ませている。

通常技同士がよくつながる右京には、数多くの連続技が存在するのも魅力のひとつだ。（N・O）

通常技(武器有り)

		Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	水平抜き	斜め斬り	斜め斬り	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び蹴り2段
垂直跳躍攻撃	遠距離	水平抜き	水平抜き	水平抜き2連	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び蹴り2段
斜め跳躍攻撃	近距離	水平抜き	斜め斬り	斜め斬り	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び蹴り2段
斜め跳躍攻撃	遠距離	水平抜き	水平抜き	斜め斬り / 水平抜き2連	跳び蹴り	跳び蹴り	跳び蹴り2段
立ち攻撃	近距離	柄尻打ち	水平抜き	2段払い打ち	にじり寄り	滑り寄り	滑り込み
立ち攻撃	遠距離	柄尻突き	水平斬り	2段払い打ち	にじり寄り	滑り寄り	滑り込み
しゃがみ攻撃	近距離	脛払い	鳥落とし	夢想二連	脚打	空脚打	空脚打
しゃがみ攻撃	遠距離	脛払い	脛払い	夢想踏跋	脚打	空脚打	空脚打

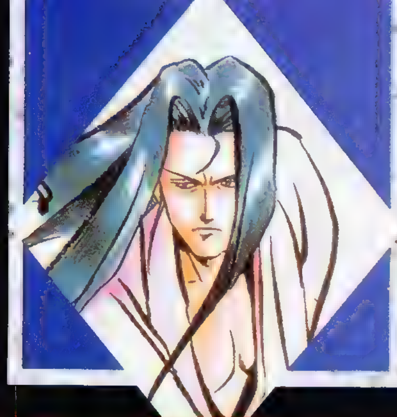

ジャンプ能力
前ジャンプ
上ジャンプ
後ジャンプ
9
9
9
10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10


移動能力
前進速度
後退速度
しゃがみ前進
しゃがみ後退
踏み込みスピード
踏み込み加速
退き込みスピード
前転スピード
前転加速
後転スピード
後転加速
10 5 0 5 10

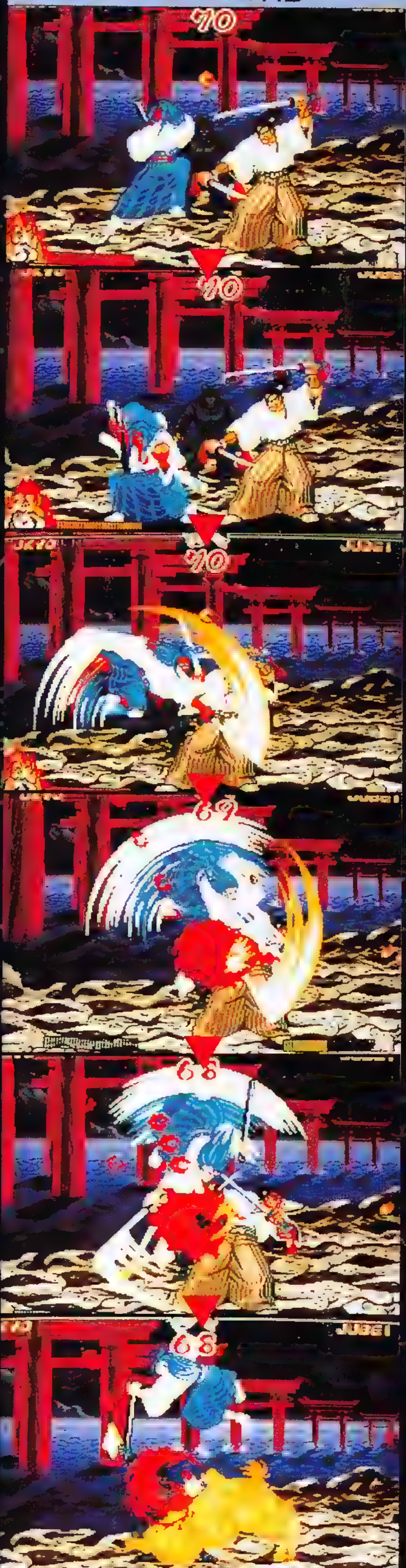
通常技(武器無し)


Aボタン
Bボタン
A+Bボタン
Cボタン
Dボタン
C+Dボタン
跳び手刀
跳び手刀
跳び裏拳
跳び蹴り
跳び蹴り
跳び蹴り2段
近距離
跳び手刀
跳び手刀
跳び裏拳
跳び蹴り
跳び蹴り
跳び蹴り2段
遠距離
垂直跳躍攻撃
跳び手刀
跳び手刀
跳び裏拳
跳び蹴り
跳び蹴り
跳び蹴り2段
近距離
跳び手刀
跳び手刀
跳び裏拳
跳び蹴り
跳び蹴り
跳び蹴り2段
遠距離
斜め跳躍攻撃
手刀
手刀
裏拳
にじり寄り
滑り寄り
滑り込み
近距離
手刀
手刀
裏拳
にじり寄り
滑り寄り
滑り込み
遠距離
立ち攻撃
しゃがみ手刀
しゃがみ手刀
しゃがみ裏拳
脚打
空脚打
空脚打
近距離
しゃがみ手刀
しゃがみ手刀
しゃがみ裏拳
脚打
空脚打
空脚打
遠距離
しゃがみ攻撃

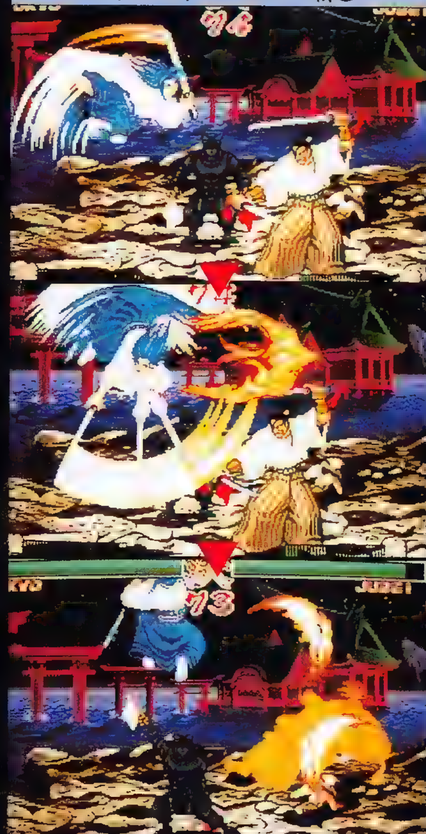
TACHIBANA UKYO



武器破壊技
つばめ六連
➡⬅⬋⬇⬊➡＋AB



必殺技
秘剣つばめ返し
ジャンプ中⬋⬇⬊➡＋斬る



必殺技
秘剣ささめゆき
⬇⬋⬅＋斬る



必殺技
非剣ささめゆき
⬇⬋⬅＋蹴る



必殺技
残像踏み込み斬り
⬇⬊➡＋蹴る



[illegible]技

前作「侍魂」でも猛威をふるった、秘剣つばめ返しは真侍になっても健在だ。あいかわらず地上でコマンドを入力しておき、すぐにジャンプ→斬るボタンで出す通称「登りつばめ」も出しやすくなってかえってきた。この方法はしゃがみガードした相手にヒットするため、対戦相手には恐怖だ。

また、つばめ返しにはバックダッシュ中に入力することで、飛び道具としても使用可能。このときは前作とは違う入力法、つまりバックダッシュしてからコマンド入力を受けつけてくれるようになり、大幅に出しやすさが向上している。

そのほか、秘剣ささめゆきのフェイントバージョンともいえる非剣ささめゆきという妙な技まで覚えた。相手の起き上がりに重ねて、投げや登りつばめなどにつなげよう。

そして真侍で右京の強さを絶対的にした新技、残像踏み込み斬りの存在も忘れてはならない(119P参照)。

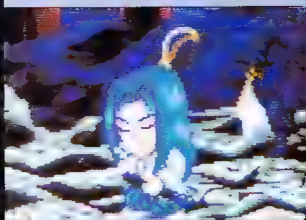
(N.O)

[illegible]り合い



ぬいぐるみ

↘↓↙←→↓↘+B



[illegible]



投げ(武器有り)

空投落天斬



砕震牙



投げ(対アースクェイク)

空脚2段打



投げ(武器無し)

つかみ投げ



投げ(武器有り)

転倒地獄行



DATA FILE

通常攻撃・武器無し

立ち攻撃	斬り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	11
			遠	11
		強ボタン	近	23
			遠	13
	蹴り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	18
			遠	18
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	11
			遠	11
		強ボタン	近	20
			遠	10
	蹴り	弱ボタン	近	4
			遠	4
		中ボタン	近	11
			遠	11
		強ボタン	近	21
			遠	21
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	11
			遠	11
		強ボタン	近	16
			遠	16
	蹴り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	16
			遠	16
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	11
			遠	11
		強ボタン	近	7
			遠	16
	蹴り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	16
			遠	16
組み技	斬り	中ボタン		18
		強ボタン		18
	蹴り	中ボタン		18
		強ボタン		18
対アースクェイク&黒子組み技				21
				21

通常攻撃・武器有り

立ち攻撃	斬り	弱ボタン	近	10
			遠	10
		中ボタン	近	20
			遠	18
		強ボタン	近	35
			遠	35
	蹴り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	18
			遠	18
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	近	10
			遠	10
		中ボタン	近	20
			遠	20
		強ボタン	近	39
			遠	34
	蹴り	弱ボタン	近	4
			遠	4
		中ボタン	近	11
			遠	11
		強ボタン	近	20
			遠	20
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	10
			遠	10
		中ボタン	近	18
			遠	18
		強ボタン	近	30
			遠	31
	蹴り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	16
			遠	16
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	10
			遠	10
		中ボタン	近	18
			遠	18
		強ボタン	近	30
			遠	30
	蹴り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	16
			遠	16
組み技	斬り	中ボタン		18
		強ボタン		18
	蹴り	中ボタン		18
		強ボタン		18
対アースクェイク&黒子組み技				21
				21

真剣白刃取りからの攻撃

対アースクェイク&黒子	21
その他のキャラ	18

怒りゲージ

攻撃で増えるゲージ量	1
攻撃上昇率	+51%

武器破壊必殺技

つばめ六連	武有	27
	素手	無し

必殺技攻撃

秘剣ささめゆき	弱ボタン	武有	29
		素手	無し
	中ボタン	武有	18
		素手	無し
	強ボタン	武有	15
		素手	無し
秘剣ツバメ返し	弱ボタン	武有	21
		素手	無し
	中ボタン	武有	21
		素手	無し
	強ボタン	武有	21
		素手	無し
残像踏み込み斬り	弱ボタン	武有	21
		素手	無し
	中ボタン	武有	12
		素手	無し
	強ボタン	武有	24
		素手	無し



柳生十兵衛

YAGYU JUBEI

「柳生十兵衛様、おなつかしゅうございます」
「飯倉、小太郎…か」
３年ぶりに再会した門弟の容貌は大きく変わっていた。
魔の者は去り、隻眼の剣士、柳生十兵衛は将軍より労いの言葉を頂戴し、僅かながらも休暇を与えられ懐かしい故郷の柳生の里へ戻るため、東海道を上っていた。
途中、熱海を過ぎたあたりで、突然のにわか雨に見舞われ無人の作業小屋で雨をしのいでいると、同じように雨宿りをする浪人がいたのである。
その浪人の顔を見たとき、十兵衛は驚かずにいられなかった。
３年前、十兵衛の道場で柳生新陰流・改を学んでいた門弟の一人、飯倉小太郎であったのである。
飯倉の家は古くから柳生家に仕える身であり、飯倉小太郎も幼少の頃から柳生の道場に通っていた。太刀筋もなかなかよく、その明るい性格は人をなごませた。その飯倉小太郎が突然失踪したのである。十兵衛が特に目をかけていた剣士であったので、そのときの十兵衛の驚きはたとえようもなかった。
「飯倉、おぬし…」
「十兵衛様。こんなところでお目にかかれようとは、思ってもみませんでした…」

――――――３年前。

老中、田沼意次の御前試合で柳生新陰流・改の代表として、柳生十兵衛に命じられ、飯倉小太郎は試合に望むこととなった。
その時の相手は、高田馬場にある一刀流の道場に通う、大名の子息であったが、飯倉は自らの学ぶ柳生新陰流・改に恥じることなく剣を振るい、勝利した。
そして飯倉は闇討ちにあった。
闇討ちの犯人は調べるまでもなかった。大名が息子に恥をかかせたことを恨みに思い、将軍家指南役であり公儀隠密の柳生の家の者に圧力をかけるわけにもいかず、直接飯倉の暗殺を図ったのである。
飯倉は優れた剣士であった。
闇に閃光が一つ……二つ………三つ…………そして血の匂いが漂い、飯倉は逃げた。
大名の手の者を殺し、このままでは柳生家や十兵衛に迷惑がかかると思った飯倉の配慮であった。

「飯倉、戻って来い。そなたに罪はない。あの後、お主を襲った者たちには厳重な処罰が下った。だれもそなたを責める者はおらぬ…」
「十兵衛様…」
飯倉は十兵衛の言葉に心を打たれ、涙を流した。そして一寸俯き、
「十兵衛様、御免！」
飯倉は刃を抜いた。一瞬の鋭い突きを十兵衛はかわしきれず、刃を抜いた。
人を斬り慣れた飯倉の剣に、十兵衛は本気で立ち向かうしか術はなかった。
「ハァッ！」
十兵衛の脇差が飯倉の腹部を貫いた。
「十兵衛様…」
「飯倉！」
飯倉小太郎は倒れた。腹部から大量に血が流れる。
「これで…よいのです。十兵衛様に討たれて私は幸せものです…」
「ばかな、そなたに罪はないのだ。死を選ばずともよかったものを…」
「…あれから、わたしは多くの人を斬りました。柳生の名を汚しました…これで…よいのです…」
最後の言葉は十兵衛には届かなかった。
「飯倉！」
飯倉小太郎は死んだ。満足そうな安らかな死に顔であった。

十兵衛は飯倉小太郎の亡骸を火葬し、柳生の里へと持ち帰り、手厚く葬った。
「飯倉よ、そなたは今際のきわまで柳生の剣士であった。誇りに思うぞ…」
風で笹の葉が揺れる。暖かい午後であった。

台詞集

精進が足りん！	勝ち
出直せい！	勝ち&投げ
かかってこい！	開始
こわっぱめが！	挑発
許さんぞ！	怒り
わッはッはッはッは！	勝ち
八相一発破ッ！	八相発破
水月刀！	喝拙・水月刀&絶・水月刀
行くぞ！	二ツ角羅刀・改&キャラ選択
どうじゃーっ！	二ツ角羅刀・改&柳生　心眼刀
ほうっ！	柳生　心眼刀
ひよっコめが！	柳生　心眼刀
絶、水月刀！	絶　水月刀
や！	攻撃
とぅ！	攻撃
たあッ！	攻撃
どうじゃっ！	攻撃
たわけっ！	攻撃
うわっ！	喰らい
あぁっ！	喰らい
ぐぁぁ！	喰らい
ああっ！	喰らい
まだまだっ！	喰らい
うおおっっ！	喰らい
馬鹿なッ！	1本目負け
ぬかったわーッ！	2本目負け

設定原画



終章劇



ENDING







YAGYU JYUBEI



通常技

十兵衛の通常技の中でもっとも多用するのが中斬りだ。しゃがみ中斬りは非常にリーチが長いので、近距離戦での要となってくる。ただし戻りのモーションが長いため、技を出した後も隙が大きくなりがちなのが最大の欠点だ。それを解消するためにキャンセルをかけて水月刀や心眼刀を出すようにしよう。

また中斬りといえばジャンプ中斬りも強い。攻撃判定が強く、威力も大斬りとさほど変わらないので空中戦においてこれほど頼りになる技はない。

対空としても活用できるし、もちろん跳び込みにだって使えるぞ。

地上で最強の威力を誇るのは、やっぱり近距離立ち大斬り。決める機会がほとんどないのが残念。気絶した相手をぶった切ろう。

足技は全体的に弱くなってしまったが、中足払いは速いうえに相手を転ばせることができるので接近戦では多用していこう。

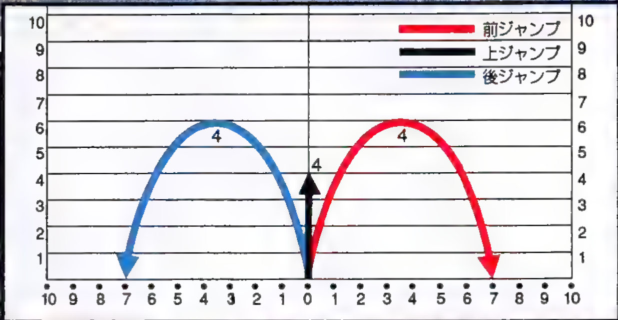
（ぴく）

通常技(武器有り)

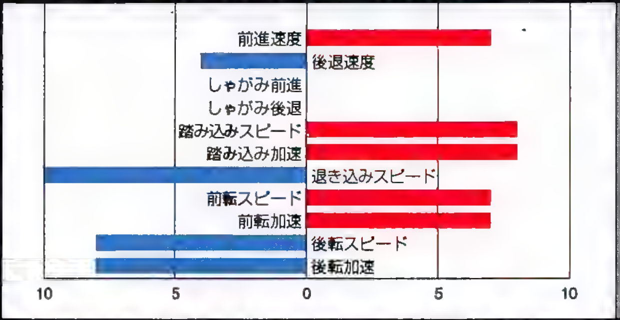
		Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	跳躍突き	跳躍突き	跳躍双月斬	前蹴り	前蹴り	跳躍回転蹴り
垂直跳躍攻撃	遠距離	跳躍突き	跳躍突き	跳躍双月斬	前蹴り	前蹴り	跳躍回転蹴り
斜め跳躍攻撃	近距離	跳躍突き	跳躍突き	跳躍双月斬	前蹴り	前蹴り	跳躍回転蹴り
斜め跳躍攻撃	遠距離	跳躍突き	跳躍突き	跳躍双月斬	前蹴り	前蹴り	跳躍回転蹴り
立ち攻撃	近距離	柄頭突き	競合い突き	柳生新陰斬	下段蹴り	下段蹴り	回し蹴り
立ち攻撃	遠距離	横斬り	上段突き	柳生双月斬	下段蹴り	下段蹴り	回し蹴り
しゃがみ攻撃	近距離	すくい斬り	下段突き	下段双月斬	踵蹴り	回転足払い	二段蹴り
しゃがみ攻撃	遠距離	すくい斬り	下段突き	下段双月斬	踵蹴り	回転足払い	二段蹴り



ジャンプ能力



移動能力



通常技(武器無し)

		Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	跳躍掌底突き	跳躍掌底突き	跳躍掌底打	前蹴り	前蹴り	跳躍回転蹴り
垂直跳躍攻撃	遠距離	跳躍掌底突き	跳躍掌底突き	跳躍掌底打	前蹴り	前蹴り	跳躍回転蹴り
斜め跳躍攻撃	近距離	跳躍掌底突き	跳躍掌底突き	跳躍掌底打	前蹴り	前蹴り	跳躍回転蹴り
斜め跳躍攻撃	遠距離	跳躍掌底突き	跳躍掌底突き	跳躍掌底打	前蹴り	前蹴り	跳躍回転蹴り
立ち攻撃	近距離	骨法手刀打ち	骨法手刀打ち	骨法回転掌底打	下段蹴り	下段蹴り	回し蹴り
立ち攻撃	遠距離	骨法手刀打ち	骨法手刀打ち	骨法回転掌底打	下段蹴り	下段蹴り	回し蹴り
しゃがみ攻撃	近距離	骨法手刀打ち	骨法手刀打ち	骨法回転掌底打	踵蹴り	回転足払い	二段蹴り
しゃがみ攻撃	遠距離	骨法手刀打ち	骨法手刀打ち	骨法回転掌底打	踵蹴り	回転足払い	二段蹴り



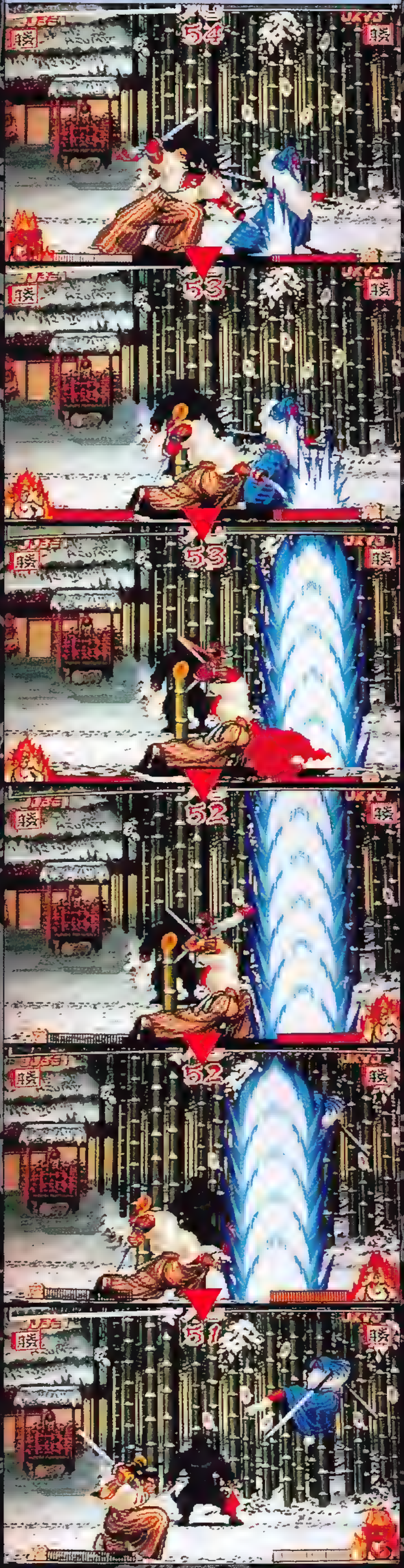
YAGYU JUBEI



武器破壊技

絶　水月刀

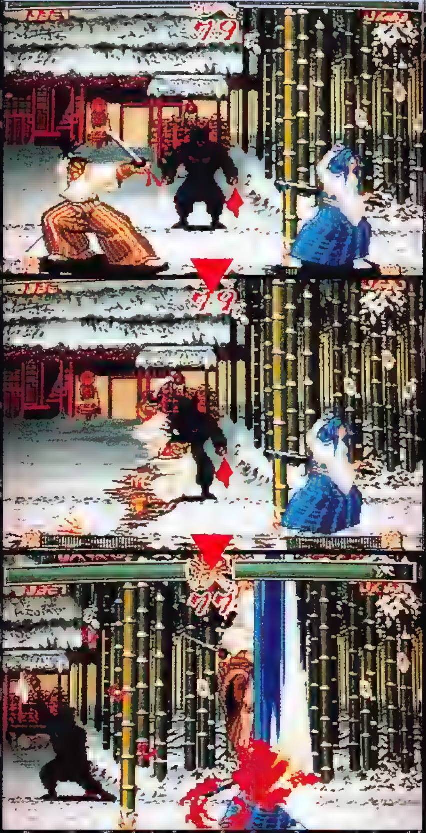
➡↘⬇↙⬅➡+C



必殺技

二ッ角羅刀・改

➡⬇↘+斬る



必殺技

八相発破

斬るボタン連打



必殺技

柳生　心眼刀

⬇↙⬅➡+A



必殺技

喝咄　水月刀

⬇↘➡+斬る



必殺技

必殺技の中でも特に使えるのが飛び道具の喝咄 水月刀。出した直後にやや硬直時間があるものの、使う位置とタイミングさえ間違えなければ、これほど使える技はない。しゃがみ中斬りや中足払いにキャンセルをかけつつ使っていこう。

八相発破は連続技に組み込みやすいという利点はあるものの、小や中で出すと反撃を受けやすい。暴発しないように注意。

二ツ角羅刀・改は移動距離を調節できるなど前作に比べ性能は格段にアップしたが、ガードされると超強力カウンターをくらうのでむやみに使わないほうが身のためだ。

そして二刀流の真髄を見せつける大技、柳生心眼刀だが受けられる技が限られているので使う機会は少ない。

しかし威力、決まったときのカッコよさはそこらの必殺技の比じゃないので、魅せるプレイには欠かせない。究極の見切りを身につけて一発大逆転だ。（ぴぐ）

鍔競り合い



ぬいぐるみ

➡↘⬇↙⬅➡⬅＋D



白刃取り



投げ（武器無し）

背負い投げ



風車投げ



投げ（武器有り）

背負い投げ



風車投げ



投げ（対アースクェイク）

二段骨法脚



DATA FILE

通常攻撃・武器無し

攻撃	種類	ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	18	18
	蹴り	弱ボタン	5	5
		中ボタン	10	10
		強ボタン	17	17
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	18	18
	蹴り	弱ボタン	5	5
		中ボタン	10	10
		強ボタン	15	15
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	16	16
	蹴り	弱ボタン	5	5
		中ボタン	10	10
		強ボタン	15	15
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	16	16
	蹴り	弱ボタン	5	5
		中ボタン	10	10
		強ボタン	15	15
組み技	斬り	中ボタン	19	
		強ボタン	19	
	蹴り	中ボタン	19	
		強ボタン	19	
対アースクェイク&黒子組み技			27	27

通常攻撃・武器有り

攻撃	種類	ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	12	12
		中ボタン	22	20
		強ボタン	37	18
	蹴り	弱ボタン	5	5
		中ボタン	10	10
		強ボタン	17	17
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	12	12
		中ボタン	20	20
		強ボタン	30	18
	蹴り	弱ボタン	5	5
		中ボタン	10	10
		強ボタン	15	15
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	11	11
		中ボタン	19	19
		強ボタン	21	21
	蹴り	弱ボタン	5	5
		中ボタン	10	10
		強ボタン	15	15
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	11	11
		中ボタン	19	19
		強ボタン	21	21
	蹴り	弱ボタン	5	5
		中ボタン	10	10
		強ボタン	15	15
組み技	斬り	中ボタン	19	
		強ボタン	19	
	蹴り	中ボタン	19	
		強ボタン	19	
対アースクェイク&黒子組み技			27	27

真剣白羽取りからの攻撃

対アースクェイク&黒子	27
その他のキャラ	19

怒りゲージ

攻撃で増えるゲージ量	1
攻撃上昇率	+44%

武器破壊必殺技

技		
絶 水月刀	武有	32
	素手	無し

必殺技攻撃

技	ボタン	武有	素手
喝咄 水月刀	弱ボタン	16	無し
	中ボタン	16	無し
	強ボタン	16	無し
二ツ角羅刀	弱ボタン	29	無し
	中ボタン	29	無し
	強ボタン	29	無し
八相発破	弱ボタン	7	無し
	中ボタン	8	無し
	強ボタン	5	無し
柳生 心眼刀		37	無し

NAKORURU
ナコルル

名前：ナコルル
流派：シカンナカムイ流刀舞術
武器銘：宝刀・チチウシ
生年月日：1771年10月11日（明和8年）
年齢：18歳
出生地：アイヌモシリ・カムイコタン
血ノ型：AB型
身長：5尺1寸（約155cm）
体重：語らず
三体数：B73・W50・H82
趣向：自然の声を聴くこと
家族構成：祖父・サノウク／祖母・モナシリ／妹・リムルル／鷹・ママハハ

宝物：チチウシ（アイヌの戦士だった父親の形見）
好きなもの：カムイコタンの森や動物たち
嫌いなもの：自然を汚す悪い人間たち
コンプレックス：秘密
剣の道についてどう考えている？：他人を傷つけたくはないが、自然を守っていくために必要だと思う
尊敬する人：どんなかたでも、尊敬できる一面をもっています
特技：毎朝作る「ラタシケプ」はみんなおいしいと言ってくれます
平和だと思うとき：森の木々に囲まれて過ごしているとき
好みのタイプ：どんな人にも素晴らしい一面が必ずあります
現代社会での彼らは…？：彼女は現代社会では淘汰され、生きてはいられない



レラ（風）は北へ流れている。

アイヌモシリ（アイヌの土地）、カムイコタン（神の村・集落）の神を祭る宝刀「チチウシ（メノコマキリと総称される婦人用の小刀の一種／メノコ＝女、マキリ＝刀）」を護る鷹、ママハハは大きな翼を広げ、北へ、北へと向かっていた。

その足には、自らが護る宝刀チチウシと所有者ナコルルの赤いリボンが括られている。

ママハハの使命はただ一つ、宝刀チチウシを護ること。そのため、チチウシを使用するラメトク（勇者・戦士）には献身的に仕えるが、一度所有者が命を落とせば、次の所有者へと宝刀を授けるため、カムイコタンへと持ち帰るのだ。

今、ママハハが仕えるべきラメトク（勇者・戦士）ナコルルは、ママハハの側にはいなかった。

カムイコタンではナコルルのたった一人の妹、リムルルがサポ（姉）の帰りを待ち侘びていた。

聞こえなくなった大自然の声が僅かに聞こえてくる。

リムルルはナコルルサポ（ナコルル姉さん）が大自然の魂を飲み込んでいたウェンカムイ（悪神）を倒したことに気付いていた。

妹、リムルルもナコルルサポの力には及ばないが、大自然の声を聞くドス（巫術）（※1）のウェインカル（観自在・透視術）力を有していたのだ。

「ねえさん、早く、早く帰って来てください」

リムルルは不安が消せなかった。

大自然の声が確かに戻ってきてはいるが、ナコルルの気がつかめない。とても遠くにいるような、しかし近くにあるような、そんな気がしてならないのだ。

「…ねえさんが帰って来たら、また木の実を一緒に拾いにいこう。山の上の湖に行って、それから、それから…」

リムルルは不安を何とかかき消そうと、楽しい事を考え始めた。

リムルルにとってナコルルはあこがれと尊敬の対象だった。両親が亡くなってからは、リムルルはナコルルといつも一緒にいた。リムルルはナコルルに寂しくないよう、辛くないようにと、護ってもらった。大自然と会話を交わす方法も、基本的な護身術（※2）も全てナコルルに教えてもらった。いつも「ねえさんのようになりたい」がリムルルの口癖だった。

大きな羽音を鳴らして、一羽の大きな鳥がリムルルの元に舞い降りた。その足には小刀（メノコマキリ）と紅い布が巻かれてあった。

「ねえさん…！」

鷹はリムルルの小さな肩に止まり、二度鳴いた。

しっかりと宝刀チチウシを握り締め、リムルルの瞳からは止まることなく涙が溢れ続けた。姉は、もう二度と帰って来ないのだ。もう笑い掛けてはくれないのだ。

…どうか、悲しまないで…

どこかでナコルルの声が聞こえた。

「ねえさん…？」

リムルルは顔を上げ、姉の姿を探した。確かに姉は近くにいる。

…一緒に笑うことはできないけれど…木々や野をかける風のなかに私はいます…リムルル、みんなと頑張って…

「ねえさん！」

リムルルは涙を一生懸命拭い、

「…うん。頑張る。みんなと、頑張るから…ねえさん、いつもそばにいてくれるよね。いつも、答えてくれるよね…」

リムルルの言葉（※3）は、あたたかい春の風の中へと流れていった。

風の中で姉がいつものように笑いかけてくれているような気がした。

（※1）アイヌ語でtu（トゥ）をカナ一文字で表記する方法として「ド」もしくは「ツ」が使われている。
（※2）もちろんシカンナカムイ流刀舞術である。
（※3）アイヌ民族に伝わるイヨイタコッテ

台詞集

アンヌムツベ！	アンヌムツベ
レラムツベ！	レラムツベ
カムイムツベ！	カムイムツベ
カムイリムセ！	カムイリムセ
ママハハっ！	アムベヤトロ
やっ！	投げ&ママハハに捕まる
トゥルルルー！	ママハハを呼ぶ
アペフチカムイリムセ！	アペフチカムイリムセ
行って　ママハハ！	イルスカヤトロリムセ
大自然のおしおきです	勝ち
怪我はない？　ママハハ	勝ち
ふぅ、良かった	勝ち
行こっ、ママハハ	選択時
よしっ！	勝ち
ふぅ	勝ち
もう…許せない！	怒り
はっ！	攻撃
とうっ！	攻撃
やあっ！	攻撃
とぅー！	攻撃
やあぁ！	攻撃
あっっ！	喰らい
うっっ！	喰らい
うっ！	喰らい
痛っ！	喰らい
あぁ！	喰らい
きゃああああー	負け

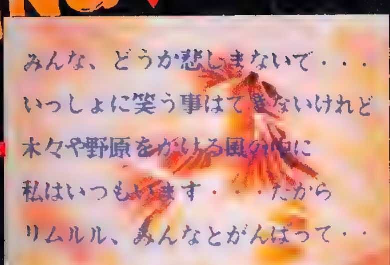
設定原画



終章劇



ENDING







NAKORURU



通常技

地上での通常技の中で最も使えるのが小・中の蹴り、特に立ちの遠距離時のヤツである。(ナコルルの技の中では)リーチが長い上に判定が強く、スキも少ない。相手の技の出かかりに置いておくような感じで使っていこう。しゃがみの小・中斬り(蹴り)は見た目以上に判定が強く接近戦で頼りになる。しゃがみ大斬りは接近時のとっさの反撃手段。大足払い(ナコルルキック)は対空専用技、使いこなせば空の守りは万全だ。

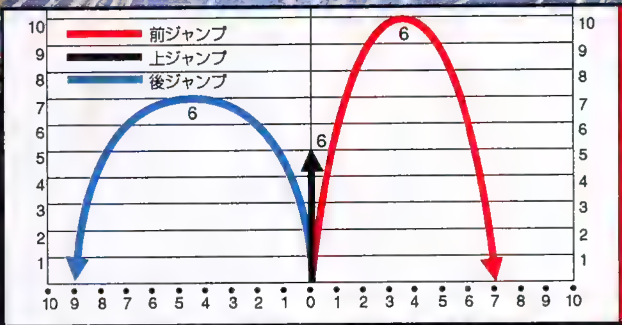
一方、ジャンプ中の通常技は昇激斬(斜めジャンプ大斬り)が全て、これを決めることが勝利の条件といっても過言ではない。跳び込みにも使えるが、どちらかといえば対空向きで横〜上方向に強く性能、威力共に全キャラの大斬り中トップクラス。垂直ジャンプ大蹴りも判定的には強力だ。

リーチが短いのに接近戦が苦手。ナコルルはそういうキャラなので、小技といえども細心の注意を払っていこう。(ギイ)

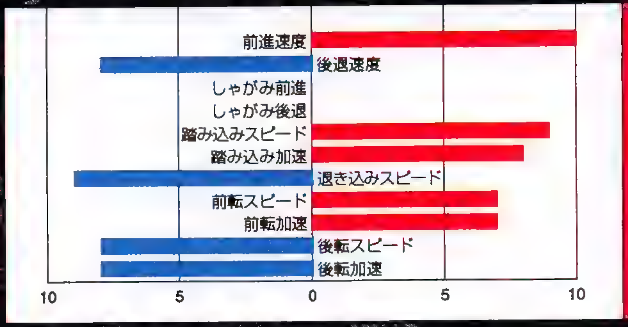
通常技(武器有り)



Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン		
翔横斬	翔横斬	翔横裂斬	突撃蹴	突撃蹴	弧空裂脚	近距離	垂直跳躍攻撃
翔横斬	翔横斬	翔横裂斬	突撃蹴	突撃蹴	弧空裂脚	遠距離	垂直跳躍攻撃
降裂斬	降裂斬	昇激斬	飛横蹴	飛横蹴	空裂蹴	近距離	斜め跳躍攻撃
降裂斬	降裂斬	昇激斬	飛横蹴	飛横蹴	空裂蹴	遠距離	斜め跳躍攻撃
横裂斬	横裂斬	天地連撃	胸撃蹴	胸撃蹴	連牙脚	近距離	立ち攻撃
半月斬	空月斬	螺旋翼破	腹撃激	烈撃脚	周撃蹴	遠距離	立ち攻撃
しゃがみ横裂斬	しゃがみ横裂斬	地転斬	脚襲打	脚襲打	天破脚	近距離	しゃがみ攻撃
しゃがみ横裂斬	しゃがみ横裂斬	地転斬	脚襲打	脚襲打	天破脚	遠距離	しゃがみ攻撃



ジャンプ能力



移動能力

通常技(武器無し)

		Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	翔猫爪	翔猫爪	翔烈爪	突撃蹴	突撃蹴	弧空裂脚
垂直跳躍攻撃	遠距離	翔猫爪	翔猫爪	翔烈爪	突撃蹴	突撃蹴	弧空裂脚
斜め跳躍攻撃	近距離	突鷹爪	突鷹爪	天鷹突爪	飛横蹴	飛横蹴	空裂蹴
斜め跳躍攻撃	遠距離	突鷹爪	突鷹爪	天鷹突爪	飛横蹴	飛横蹴	空裂蹴
立ち攻撃	近距離	裂猫爪	裂猫爪	昇裂爪	胸撃蹴	胸撃蹴	連牙脚
立ち攻撃	遠距離	猫爪突	猫爪突	猫裂爪	腹激蹴	烈撃脚	周撃蹴
しゃがみ攻撃	近距離	しゃがみ裂猫爪	しゃがみ裂猫爪	しゃがみ裂猫爪	脚襲打	脚襲打	天破脚
しゃがみ攻撃	遠距離	しゃがみ裂猫爪	しゃがみ裂猫爪	しゃがみ裂猫爪	脚襲打	脚襲打	天破脚

NAKORURU



武器破壊技
イルスカヤトロリムセ

→←↙↓↘→+A



必殺技
アムベヤトロ

→↘↓↙←+斬る



必殺技
カムイリムセ

↓↙←+斬る



秘奥義技
アペフチカムイリムセ

↘↓↙←→↓↘+BC



必殺技
ヤトロポック

（ママハハに捕まった状態から）
↙・↓・↘+どれかのボタン



必殺技
レラムツベ

↓↘→+斬る



必殺技
アンヌムツベ

←↙↓+斬る



必殺技
ママハハ呼ぶ

↓↙←+Cまたは、→↘↓↙←+斬る



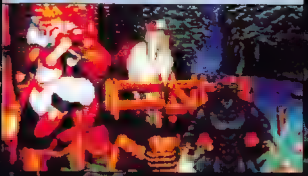
必殺技
カムイムツベ

（ママハハに捕まった状態から）
レバーニュートラル+斬る



必殺技
ママハハに捕まる

↓↙←+C



必殺技

ナコルルの必殺技は、どれも技の前後のスキが死ぬほど大きい。

ナコルルは、立ちガード不可の技を3つしか持っていない。小と中の足払い、そしてアンヌムツベ。小のアンヌは他のキャラの中斬りに相当技の出かかりや空振りのスキに使っていこう。ちなみにアンヌ・レラ共に判定は激弱だ。

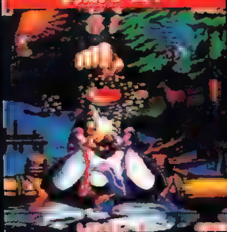
アムベヤトロは、このゲーム中最弱の飛び道具。とはいえ間合いをとるうえで必要不可欠。残像キャンセルで巧みにフエイントをかけていこう。

意外なことに最強の威力を誇るのがヤトロポック。

飛び道具を跳ね返せるカムイリムセ、中が最も跳ね返し易い。しかしこの技の真価は密着で3発当てた時。100%気絶させるところにある（中のみ、一部キャラ除く）。

イルスカヤトロリムセとアペフチカムイリムセは隙は少ないが、名前ほどには使えない。当たればラッキーかな。（ギイ）

鍔競り合い



白刃取り



ぬいぐるみ

↓↓↙←↓↙+D



空中組技（対アースクェイク）

飛天鷲落撃



投げ（対アースクェイク）

天地二連脚



投げ（武器有り）

天地三連脚



流転胸撃刃



空裂投



空中組技

飛天鷹落投



投げ（武器無し）

天地三連脚



裂殺爪



空裂投



DATA FILE

通常攻撃・武器無し

攻撃		ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	10	10
		強ボタン	17	17
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	17
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	10	10
		強ボタン	17	17
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	11	11
		強ボタン	13	13
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	9	9
		中ボタン	12	12
		強ボタン	17	17
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	13	13
		強ボタン	19	19
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	9	9
		中ボタン	12	12
		強ボタン	17	17
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	13	13
		強ボタン	16	16

組み技		ボタン	値
組み技	斬り	中ボタン	18
		強ボタン	18
	蹴り	中ボタン	18
		強ボタン	18
対アースクェイク&黒子組み技			18
			18

通常攻撃・武器有り

攻撃		ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	10	10
		中ボタン	20	18
		強ボタン	35	34
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	11	11
		強ボタン	19	17
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	10	10
		中ボタン	14	14
		強ボタン	36	36
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	11	11
		強ボタン	13	13
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	13	13
		中ボタン	20	20
		強ボタン	33	33
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	13	13
		強ボタン	19	19
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	13	13
		中ボタン	20	20
		強ボタン	32	32
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	13	13
		強ボタン	16	16

組み技		ボタン	値
組み技	斬り	中ボタン	18
		強ボタン	20
	蹴り	中ボタン	18
		強ボタン	18
対アースクェイク&黒子組み技			18
			18

真剣白羽取りからの攻撃

対象	値
対アースクェイク&黒子	18
その他のキャラ	18

怒りゲージ

項目	値
攻撃で増えるゲージ量	2
攻撃上昇率	+25%

空中組み技

対象		ボタン	武有	素手
対EQ&黒子	斬り	中ボタン	24	24
		強ボタン	24	24
他キャラ	斬り	中ボタン	26	26
		強ボタン	26	26

必殺技攻撃

技	ボタン	武有	素手
アンヌムツベ	弱ボタン	21	無し
	中ボタン	21	無し
	強ボタン	24	無し
レラムツベ	弱ボタン	30	無し
	中ボタン	30	無し
	強ボタン	30	無し
アムベヤトロ	弱ボタン	19	19
	中ボタン	19	19
	強ボタン	19	19
カムイムツベ	弱ボタン	27	24
	中ボタン	27	24
	強ボタン	27	24
ヤトロポック		68	65
カムイリムセ	弱ボタン	30	32
	中ボタン	32	32
	強ボタン	41	45

武器破壊必殺技

技	武有	素手
究極奥義 天覇凄煌斬	26	26

秘奥技

技	武有	素手
アペフチカムイリムセ	34	34



CHARLOTTE シャルロット

名前：シャルロット・クリスティーヌ・コルデ
流派：なし
武器銘：ラロッシュ
生年月日：1761年2月4日
年齢：28歳
出生地：フランス
血ノ型：B型
身長：72インチ（約183cm）
体重：105ポンド（約48kg）
三体数：B86・W55・H89
趣向：刺繍(ししゅう)
家族構成：父・セルジュ／母・ジョセフィーヌ／弟・カルダン／伝書鳩・ピエール

宝物：初恋の男性の肖像画
好きなもの：深紅のバラ
嫌いなもの：ネズミ
コンプレックス：つい人前で高飛車になってしまい、周囲の人の傷つくことを言ってしまう性格
剣の道についてどう考えている？：自分が傷つくことなく、完全に勝利すること
尊敬する人：武人であった父
特技：オペラを歌うこと
平和だと思うとき：キツネ狩りをしているとき
好みのタイプ：知力と体力を兼ね備えている人
現代社会での彼らは…？：宝塚な人

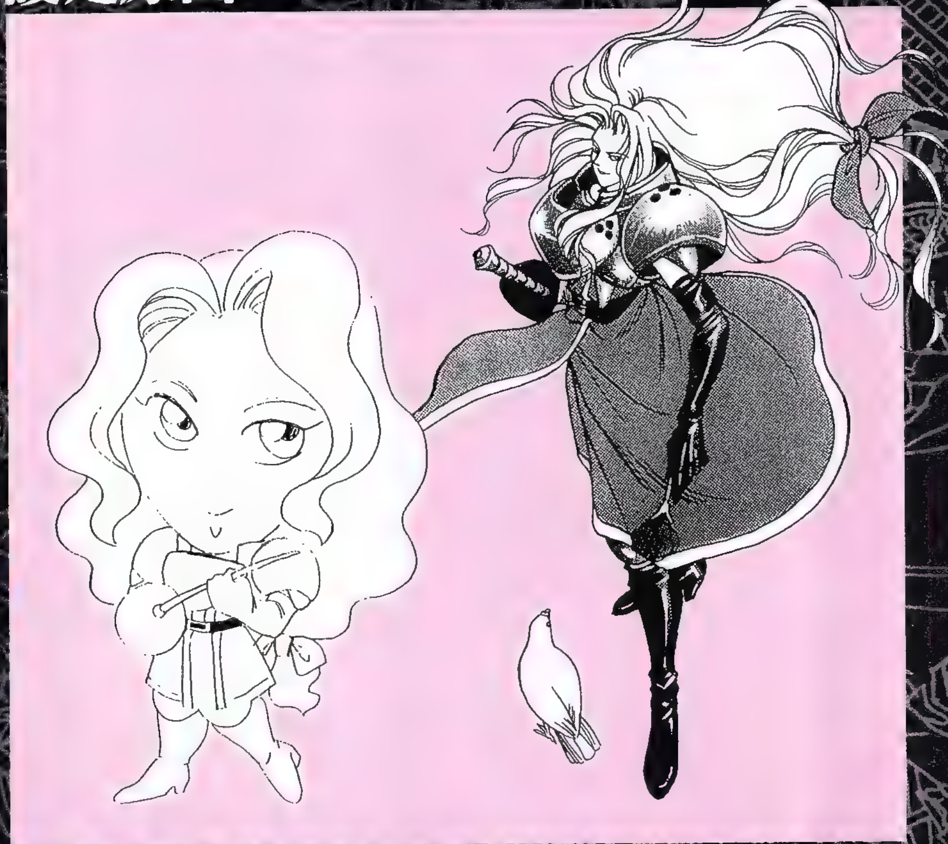
魔界の扉は閉ざされた。
祖国の家族の許へと戻ったシャルロットは、真の平和を楽しみながらも胸のうちの不安がまだ残っていた。
（アンブロジァの使い魔がまだ残っているはず…）
シャルロットが難しい顔をしていると、軽く2回ノックが鳴り、銀のトレイに暖かいショコラを運んで来た老婦人が入って来た。
老婦人はシャルロットの顔を見るや、
「お嬢様！　また旅に出ようなんてお考えじゃありませんよね！」
手厳しく言った。
「ばあや、分かってちょうだい。わたしは魔に操られている人々を、見捨ててはおけないのだ。それに、このフランスに今後なにもないとは限らないのだし…」
「ですが、ですが、お嬢様。コルデ家のお嬢様ともあろうお方が着飾りもせずに、毎日毎日剣を振り回して、こんなに傷を作って…！」
「わたしは虚飾に溺れている貴族ではいたくない。民衆のための貴族でいたいのだ。これは私の選んだ道なのだから…それに案ずることはない。モーントシャイン・ドラッヘ帝国のズィーガー殿の結婚式(※1)にも招かれているのだ。ちゃんとドレスは着るから…」
「シャルロット様…」
泣きじゃくる老婦人に、シャルロットは頬にキスをして抱き締めた。
ばたばたと、足音がして、弟のカルダンが部屋に飛び込んで来た。
「姉様！　姉様の絵が仕上がりました！早く、見に行きましょう。ほら、ばあやも姉様の勇姿が描かれた絵を見に行かないと」(※2)
弟にせかされてホールへ行くと、シャルロットの父や母、それにコルデ家に仕える召し使いたちが一同に集まっていた。
シャルロットが絵を覆っている布をめくると、真なる悪を倒し人々を安らぎの地へと導くシャルロットの姿があった。
誰もが息を呑んだ。
「素晴らしい。素晴らしい絵だ、ありがとう。わたしも旅立ちを決意できた…」
シャルロットの言葉に屋敷の者は騒然となった。
「また、行かれるのですか？」
「姉様！」
「シャルロット…」
申し訳なさそうにシャルロットがうつむくと、老婦人がこの場を制すように言った。
「お嬢様は、私たちの…この国のために行かれるのです。快くお送り出してさしあげましょう」
屋敷の者は寂しそうな顔をしながらも、シャルロットの旅立ちを祝った。
旅立ちの日はやって来た。
シャルロットは誰にも告げずに旅立つつもりであったが、勘の鋭い老婦人に見つかってしまい、老婦人に見送られての旅立ちになった。
「いいですか、お食事は毎日栄養のことを考えてお取りください。睡眠もたっぷりと、夜更かしは美容によくありません。それから…」
老婦人が続けて言うのを、シャルロットは言葉を遮り、
「わかった、わかったから。心配しないでも大丈夫。それよりも、父や母や弟のことをお願いね、ばあや」
シャルロットはそう言って愛馬に跨がった。
「いってくるわ」
爽やかな朝日がシャルロットを照らした。

(※1)ズィーガーのエンディング参照
(※2)魔界が閉じると同時に、意識不明だった画家は意識を回復し、シャルロットが戻ってくることを告げた。また、すぐに絵を描く準備を始めたらしい。

台詞集

パワーグラデイション！	パワーグラデイション
スプラッシュファーント！	スプラッシュファーント
トライスラッシュ！	トライスラッシュ
スプラッシュグラデイション！	スプラッシュグラデイション
ハハーン！	挑発&勝ち
チュ！	勝ち
ウフフフフフ	勝ち
オ・ルヴォアール！	勝ち(「さよなら」の意)
アローン！	挑発(「来なさい」の意)
クゥー！	怒り
ヤ！	攻撃
ハ！	攻撃
フン！	攻撃
タァ！	攻撃
ター！	攻撃
ウンッ！	喰らい
ウッ！	喰らい
アッ！	喰らい
アアッ！	喰らい
アハッッ！	喰らい
ウオアアーッ！	負け

設定原画

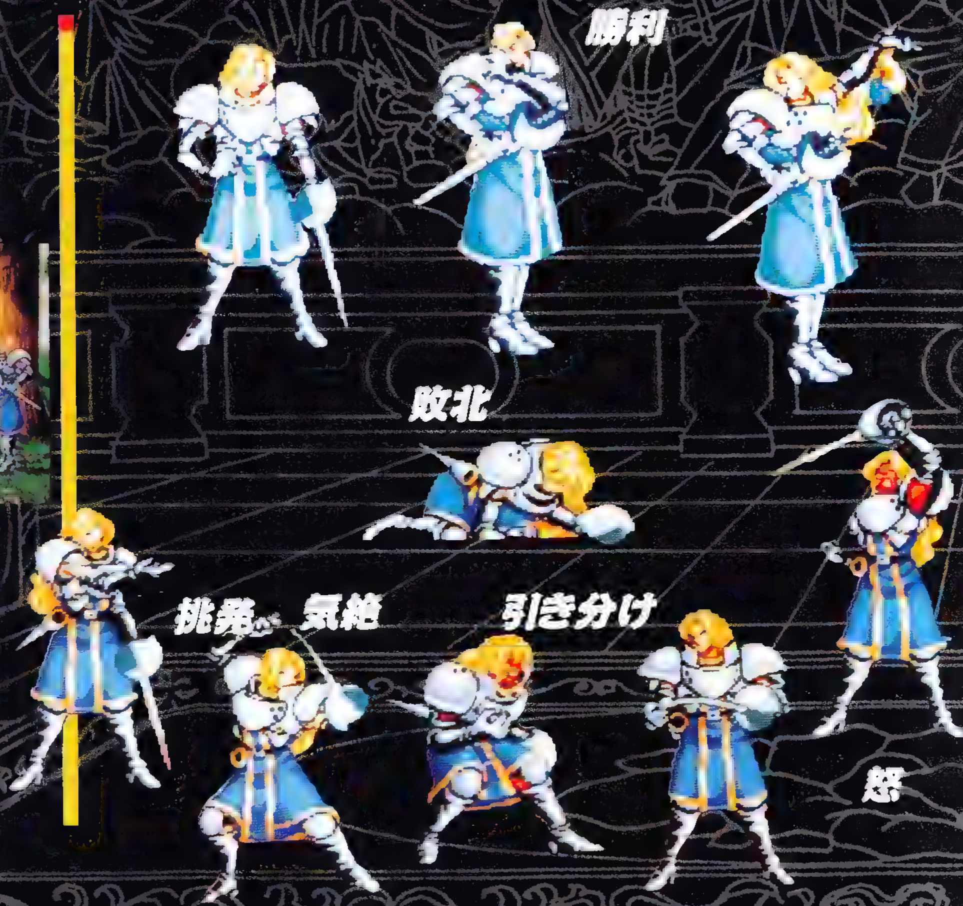


終章劇









CHARLOTTE

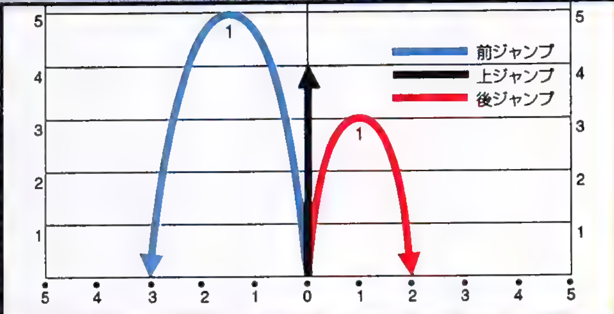


シャルロットの通常技には強力な技が多く、必殺技など必要ないぐらいに使える。
なんと言っても強いのが、小、中斬りの突き技だ。これらの突きはリーチ、スピード共にあり、十分なほど仕事をこなしてくれる。対戦、対CPU戦においても、この技を中心に闘うのが基本だろう。
また、遠距離立ち、しゃがみ大斬りも非常に強力だ。立ち大斬りは対空技としては、ほとんど無敵だろう。そして、しゃがみ大斬りは立ちガードができないうえに、大ダメージなので使用頻度の高い技だ。
ジャンプ中では、中斬りが猛威をふるうだろう。この技は出ている時間が非常に長く、下方向に強いために、ジャンプの頂点くらいから出せるのだ。また、ジャンプ大斬りは前作ほど強くないが、めくりなどには最適だぞ。
キック系の技も強く、足払いなどは対戦、対CPUでよく使う。ジャンプ小キックは非常に強く、空中戦では負けないだろう。（MOMO）

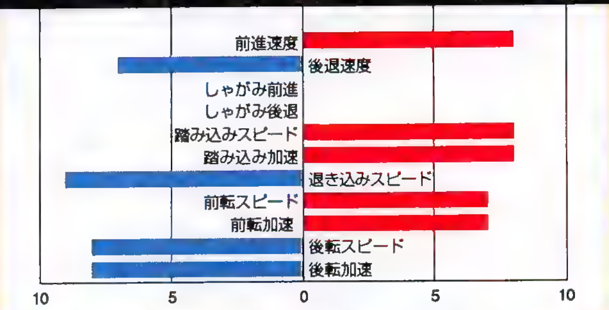
通常技（武器有り）

		Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	ジャンプ ドゥ・ファーント	ジャンプ ドゥ・ファーント	ジャンプ トライファーント	サンクシオン	ジャンプキック	ジャンプキック
垂直跳躍攻撃	遠距離	ジャンプ ドゥ・ファーント	ジャンプ ドゥ・ファーント	ジャンプ トライファーント	サンクシオン	ジャンプキック	ジャンプキック
斜め跳躍攻撃	近距離	ジャンプ ドゥ・ファーント	ジャンプ ドゥ・ファーント	ジャンプ トライファーント	サンクシオン	ジャンプキック	ジャンプキック
斜め跳躍攻撃	遠距離	ジャンプドゥ・ファーント	ジャンプ ドゥ・ファーント	ジャンプ トライファーント	サンクシオン	ジャンプキック	ジャンプキック
立ち攻撃	近距離	ドゥ・ファーント	ドゥ・ファーント	トライファーント	スキップキック	スキップキック	スキップキック
立ち攻撃	遠距離	ファーント	ミリューファーント	トライファーント	スキップキック	スキップキック	スキップキック
しゃがみ攻撃	近距離	しゃがみ ドゥ・ファーント	しゃがみ ドゥ・ファーント	しゃがみ トライファーント	ローキック	ダウンキック	ダウンキック
しゃがみ攻撃	遠距離	しゃがみ ドゥ・ファーント	しゃがみ ドゥ・ファーント	しゃがみ トライファーント	ローキック	ダウンキック	ダウンキック

ジャンプ能力

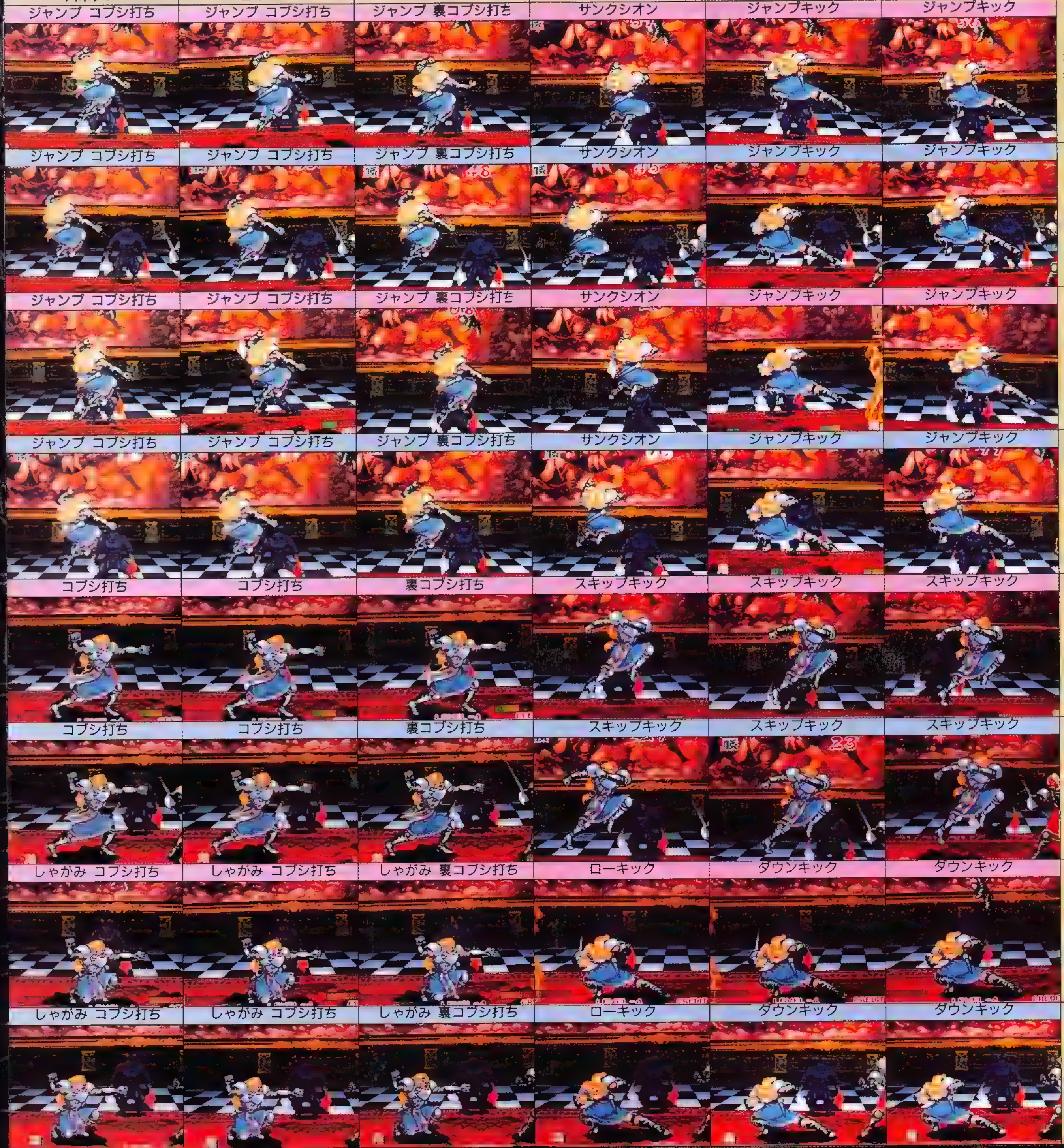


移動能力



通常技(武器無し)

		Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	ジャンプ コブシ打ち	ジャンプ コブシ打ち	ジャンプ 裏コブシ打ち	サンクシオン	ジャンプキック	ジャンプキック
垂直跳躍攻撃	遠距離	ジャンプ コブシ打ち	ジャンプ コブシ打ち	ジャンプ 裏コブシ打ち	サンクシオン	ジャンプキック	ジャンプキック
斜め跳躍攻撃	近距離	ジャンプ コブシ打ち	ジャンプ コブシ打ち	ジャンプ 裏コブシ打ち	サンクシオン	ジャンプキック	ジャンプキック
斜め跳躍攻撃	遠距離	ジャンプ コブシ打ち	ジャンプ コブシ打ち	ジャンプ 裏コブシ打ち	サンクシオン	ジャンプキック	ジャンプキック
立ち攻撃	近距離	コブシ打ち	コブシ打ち	裏コブシ打ち	スキップキック	スキップキック	スキップキック
立ち攻撃	遠距離	コブシ打ち	コブシ打ち	裏コブシ打ち	スキップキック	スキップキック	スキップキック
しゃがみ攻撃	近距離	しゃがみ コブシ打ち	しゃがみ コブシ打ち	しゃがみ 裏コブシ打ち	ローキック	ダウンキック	ダウンキック
しゃがみ攻撃	遠距離	しゃがみ コブシ打ち	しゃがみ コブシ打ち	しゃがみ 裏コブシ打ち	ローキック	ダウンキック	ダウンキック





武器破壊技

スプラッシュグラデイション

→↘↓↙←→+B



必殺技

スプラッシュファーント

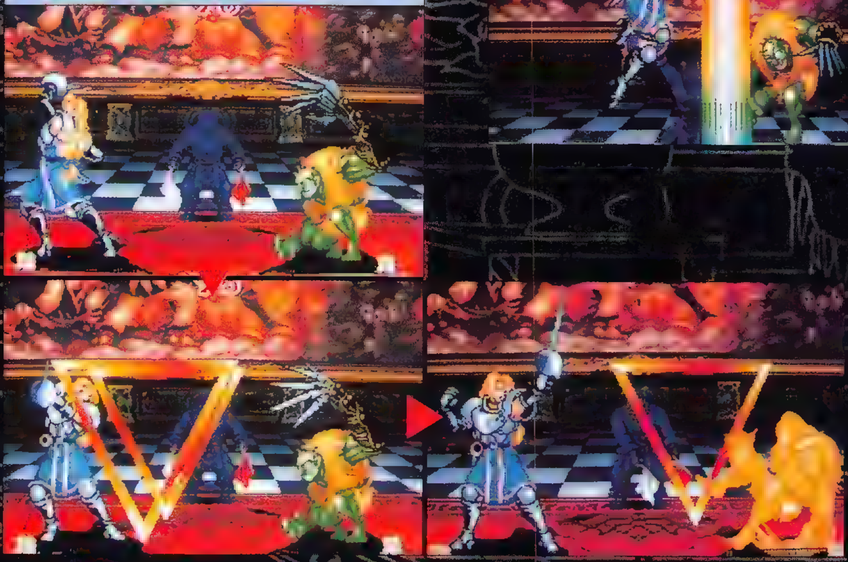
斬るボタン連打



必殺技

トライスラッシュ

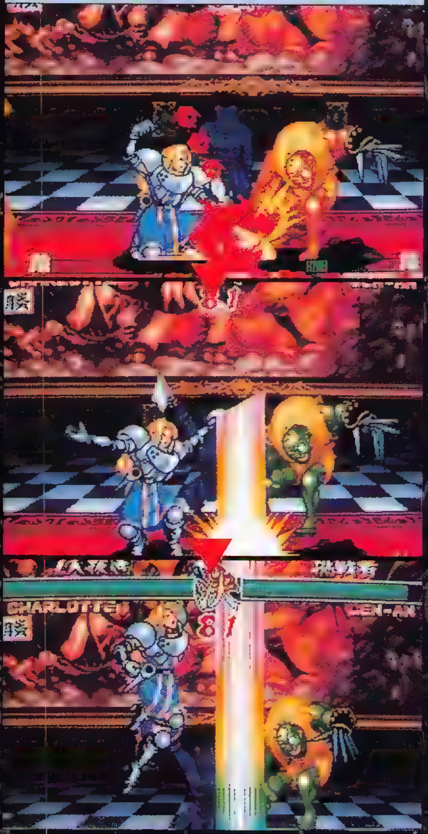
→↓↘+斬る



必殺技

パワーグラデーション

↙↓↘+斬る



必殺技

シャルロットは通常技が強いので、必殺技はあって、ないようなもの。それでも、いちおうは説明しておこう。

まずは、前作からある、スプラッシュファーントから。この技の大きな変更点は、弱スプラッシュファーントだ。弱で出すと、なんと足元が無敵になるのだ。これで、十兵衛の水月刀やナコルルのアンヌムツベなどを受けずに突き進むことができるのだ。

パワーグラデーションも、弱ならなかなか使えるのだ。出るのが早く、対空技として使えるようになった。

新必殺技のトライスラッシュは、いろいろな使い方ができる。主に使うのが、対空技の立ち大斬りをキャンセルして使う方法だ。この使い方をすると、着地した相手に重なり、ガードの上から削ることができるぞ。

武器破壊のスプラッシュグラディションは、出るのが早く、連続技として使うことができる。また、対空技としても強力だ。（MOMO）

鍔競り合い



ぬいぐるみ

↘↓↙←↓↙+D

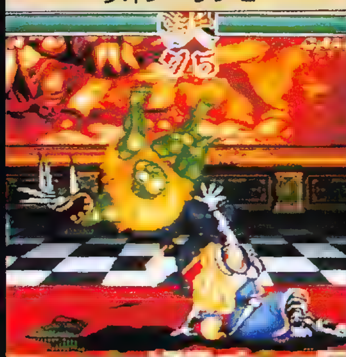


白刃取り



投げ(武器無し)

リオン・ランセ



投げ(武器有り)

リオン・ランセ



投げ(対アースクェイク)

ドゥブル・ピエ・サンクシオン



DATA FILE

通常攻撃・武器無し

攻撃	種類	ボタン	近/遠	値
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	10
			遠	10
		強ボタン	近	17
			遠	17
	蹴り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	18
			遠	18
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	10
			遠	10
		強ボタン	近	18
			遠	18
	蹴り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	17
			遠	17
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	16
			遠	16
	蹴り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	16
			遠	16
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	18
			遠	18
	蹴り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	18
			遠	18
組み技	斬り	中ボタン		16
		強ボタン		16
	蹴り	中ボタン		16
		強ボタン		16
対アースクェイク&黒子組み技				21
				21

通常攻撃・武器有り

攻撃	種類	ボタン	近/遠	値
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	近	11
			遠	11
		中ボタン	近	20
			遠	18
		強ボタン	近	29
			遠	31
	蹴り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	18
			遠	18
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	近	11
			遠	11
		中ボタン	近	20
			遠	18
		強ボタン	近	34
			遠	31
	蹴り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	18
			遠	18
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	11
			遠	11
		中ボタン	近	17
			遠	17
		強ボタン	近	31
			遠	31
	蹴り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	18
			遠	18
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	11
			遠	11
		中ボタン	近	17
			遠	17
		強ボタン	近	31
			遠	31
	蹴り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	18
			遠	18
組み技	斬り	中ボタン		16
		強ボタン		16
	蹴り	中ボタン		16
		強ボタン		16
対アースクェイク&黒子組み技				21
				21

真剣白羽取りからの攻撃

	値
対アースクェイク&黒子	21
その他のキャラ	16

怒りゲージ

	値
攻撃で増えるゲージ量	3
攻撃上昇率	+12%

武器破壊必殺技

技		値
スプラッシュグラディション	武有	20
	素手	無し

必殺技攻撃

技	ボタン		値
スプラッシュファーント	弱ボタン	武有	8
		素手	無し
	中ボタン	武有	8
		素手	無し
	強ボタン	武有	8
		素手	無し
トライスラッシュ	弱ボタン	武有	16
		素手	無し
	中ボタン	武有	16
		素手	無し
	強ボタン	武有	16
		素手	無し
パワーグラディション	弱ボタン	武有	16
		素手	無し
	中ボタン	武有	16
		素手	無し
	強ボタン	武有	21
		素手	無し



千両狂死郎

SENRYO KYOSHIRO

名前：千両 狂死郎（せんりょう きょうしろう）
流派：[illegible]流歌舞伎
武器銘：世話女房
生年月日：1758年12月14日（宝暦8年）
年齢：31歳
出生地：江戸
血ノ型：B型
身長：5尺4寸（約164cm）
体重：16貫目（約60kg）
趣向：髪の手入れ
家族構成：27歳のときに父親と[illegible]
宝物：自分が[illegible]
好きなもの：大観衆の前で舞ったあとの歓声
嫌いなもの：[illegible]
コンプレックス：前座長（父親）に歌舞伎で勝ったことがな[illegible]
剣の道についてどう考えている？：生死をかけた舞台技
尊敬する人：亡き父親
特技：[illegible]
平和だと思うとき：人間の血潮が美しく飛び散る瞬間
好みのタイプ：ナイスバディでセクシーダイナマイツな欧米人
現代社会での彼らは：[illegible]の演出家

闇に紛れて、二つの影が武家屋敷へと潜り込む。「…狂死郎、おい、狂死郎」
「何じゃ、覇王丸。静かにせんと見つかってしまうぞ。おぬしはそうでなくても目立つのだからな」一見して歌舞伎役者と分かる男が声をひそめながら言う。
お前さんに言われたらお仕舞いだよ、と心の中で思いながら覇王丸はボソリとつまらなそうに言った。「…犬」
がらがらがらがらがら……かこぉぉぉん、こぉぉぉん……ころころころ。
と派手な音を立てて火消し桶が転がった。
「…さすがは歌舞伎役者。転げ方も一味違う」笑いをこらえながら、覇王丸が言う。
火消し桶に片足を突っ込んだまま、狂死郎は問うた。
「おぬし…わざとやっとらんか…」
「いや別に…」それは心外だよ、という顔をしながら覇王丸が答える。
がらり、と障子の開く音がしたかと思うと、二人の男が出て来た。一人は立派な絹の着物を着た侍、そして商人風の男である。
「何奴！」侍が音のした方向を睨みつけると、派手な衣装を着た歌舞伎役者とざんばら髪の男が言い争っていた。
「おぬしは時と場所を考えんのか。おっ?」
「いや〜、すまん、すまん。ん？」
歌舞伎役者は侍と商人に気づくと大見得をきって言った。「勘定奉行・真壁将監、黒川一座・座長雉之助。ぬしらの悪巧み、すべてわかっておるぞ。神妙にいたせい！」
「説得力がないぞ。狂死郎」
覇王丸が呆れたように言う。
「…お前は確か…千両狂死郎という歌舞伎役者だな。お前のような下賤の輩が儂の屋敷に無断で入るとは何事だ。その方ら覚悟は出来ておろうな」勘定奉行、真壁将監が凄みを効かせながら言う。
ざんっ、と一歩踏み出し、覇王丸は指を鳴らしながら言う。
「ごちゃごちゃとうるせぇんだよ！ 娑婆金剛と恐れられた、この覇王丸が相手をしてやる。かかってこい！」覇王丸の覇気に押され、奉行は後退りながら叫んだ。
「出合え、曲者じゃ！ 出合えぇぇぇ!!!!」
武家屋敷から数十人の侍が出て来て二人を囲む。
狂死郎は世話女房を構え、言った。
「ちと観客は少ないが、この千両狂死郎の舞を披露してくれようぞ！」
話は昨日の夜に溯る。
「狂死郎。実は、お前に折り入って頼みたいことがあるのだ」
鳴神弥九郎はそう言ってきりだした。
鳴神弥九郎のいる鳴神一座とは、先代狂志郎すなわち狂死郎の父の代から付き合いのある一座で、狂死郎と弥九郎は幼いころからの友人であった。
「そういえば、おぬしの所は一週間前から公演を差し止められていると聞いたが…」
そう尋ねる狂死郎に、弥九郎は表情を曇らせながら答えた。「そのことだが…」
彼の話によると、一週間前勘定奉行の前で公演を行った際、一座の者が何者かに殺された。その疑いが弥九郎と一座の者に掛けられ、さらに公演の差し止め処分を受けたと…頼みとは、その下手人を見つけて証拠をつかむこと。弥九郎の話では、どうやら勘定奉行の真壁将監と黒川一座が怪しいのだが、相手が奉行では、と涙ながらに言った。話を聞き終えた狂死郎は、殺された役者は奉行の屋敷で、何かまずいものを見たために殺されたと判断した。
一介の役者ではこの事件はどうにもなるまい…。「ようし、わかった。弥九郎、この狂死郎にすべてをまかせておけい」
ちょうどそのとき遊びに来ていた覇王丸に手助けを頼み、次の日の晩勘定奉行の屋敷に忍び込み、この状況となったのである。
「そうれ、跳尾獅子！」
一度に数人の侍が吹っ飛ばされる。
「おおぅりゃ！」覇王丸の繰り出した拳をくらってまた何人かが地面に転がる。
一刻も経たないうちに将監と雉之助を残して侍たちは倒れていた。
「ぬぅ」
それを見た将監が逃げようとする。
「逃がさぬ、あ、回天曲舞！」
「ぐぁぁぁっ」
将監は技をまともにくらい、地面に叩きつけられる。
狂死郎は将監の上に乗って見栄をきってみせた。
「あ、討ち取ったりぃぃぃ〜」

台詞集

あ、跳尾獅子！……跳尾獅子
あ、回天曲舞！……回天曲舞
あ、そぅれ！……火炎曲舞＆風裂扇
血肉の炎ー！……荒事師・狂死郎“血肉の舞”
あ、天罰なりィー！……１本目勝ち
イヨ、討ちとったりィー！……２本目勝ち
あ、べろーん！……開始
うぬぬー！……怒り
はっ！……攻撃
はぁっ！……攻撃
あ、はいっ！……攻撃
いよっ！……攻撃
それっ！……攻撃
おおっ！……喰らい
いっ！……喰らい
なんと！……喰らい
だめぇ！……喰らい
んぁ！……喰らい
いてぇ！……喰らい
無念なりぃー！……負け

設定原画



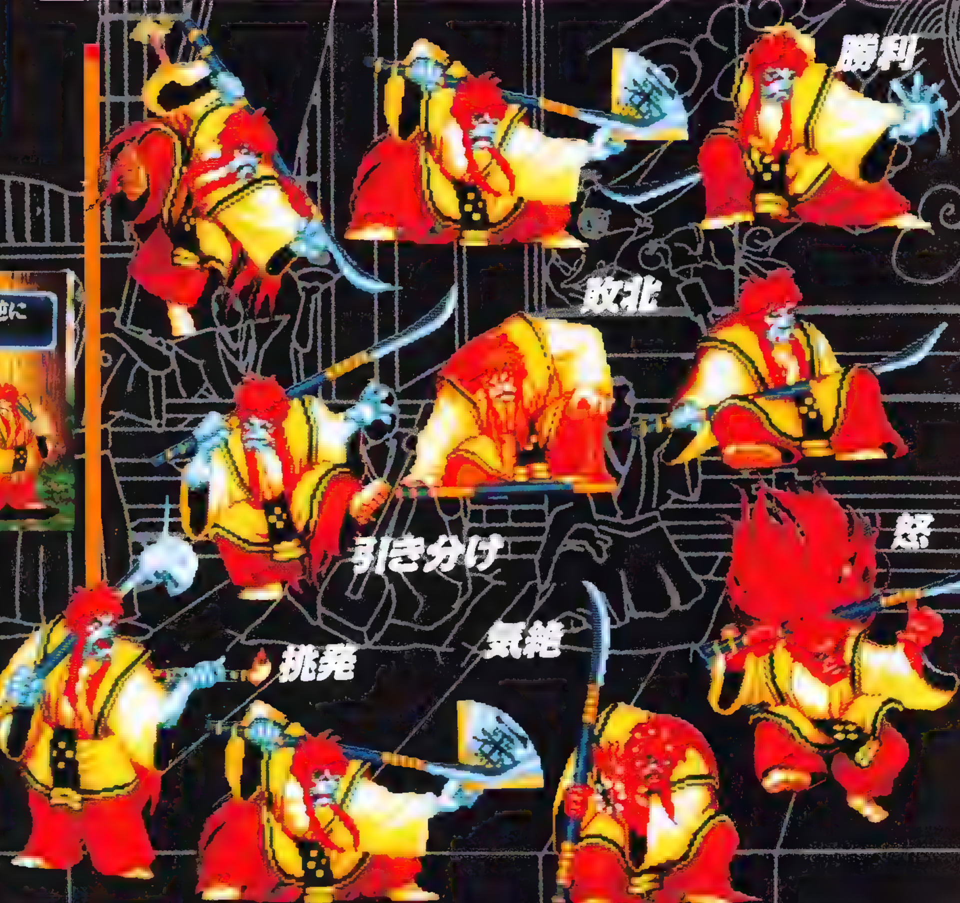
終章劇



ENDING







SENRYO KYOSHIRO



通常技

狂死郎は通常技が強力なキャラクター。メインとなる技は攻略のほうで説明したので、マイナーどころの説明をしよう。しゃがみ小蹴りは狂死郎の通常技の中で最速だ。接近戦時に有効だが、リーチが短く、すかりやすい。慣れるまではしゃがみ中蹴りを使おう。

遠立ち蹴り系は面白い。足元に無敵の瞬間があるので、相手の足払いなどをすかすことができる。

しゃがみ大蹴りも使える技だ。リーチが長く、立ちガードされないので、くらってくれやすい。戻りが遅い点はキャンセルである程度カバー可能だ。出が遅い点は、相手の起き上がりなどに使ってカバーしよう。

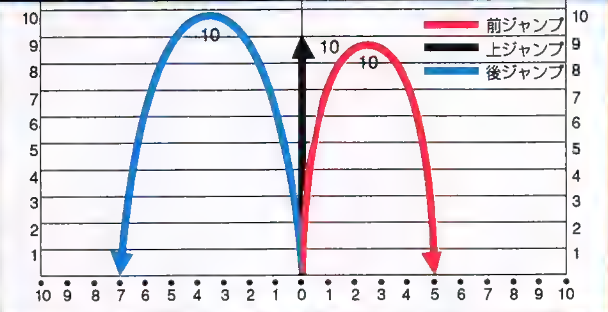
しゃがみ大斬りには注意が必要だ。なぎなたの刃の先を当てる感じで使うとダメージが小さい。深々と突き刺す感じで使おう。

狂死郎は素手の通常技も強い。遠立ち中斬りや、しゃがみ大斬りは非常に使えるぞ。

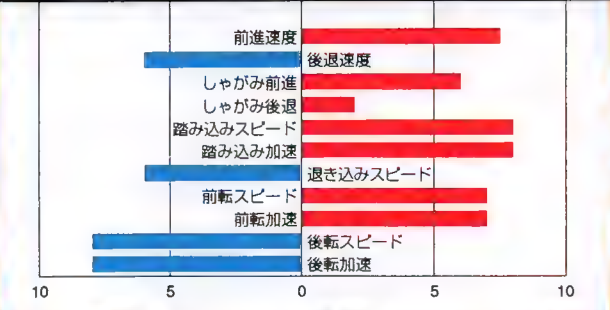
（珈琲）

通常技(武器有り)

		Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	薙刀突き	薙刀突き	割腹斬り	獅子蹴	獅子蹴	極楽蹴
	遠距離	薙刀突き	薙刀突き	割腹斬り	獅子蹴	獅子蹴	極楽蹴
斜め跳躍攻撃	近距離	薙刀突き	薙刀突き	大往生突き	獅子蹴	獅子蹴	極楽蹴
	遠距離	薙刀突き	薙刀突き	大往生突き	獅子蹴	獅子蹴	極楽蹴
立ち攻撃	近距離	回転柄頭打ち	回し斬り	天地激斬	逆足蹴	逆足蹴	逆足蹴
	遠距離	柄殴り	薙刀突き	大回転斬	支点蹴	支点蹴	支点竜巻蹴
しゃがみ攻撃	近距離	扇子打ち	扇子打ち	下薙刀突き	爪先蹴	爪先蹴	下段竜巻蹴
	遠距離	下薙刀突き	下薙刀突き	下薙刀突き	爪先蹴	爪先蹴	下段竜巻蹴



ジャンプ能力



移動能力

通常技(武器無し)

		Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	歌舞伎張り手	歌舞伎張り手	大見得張り手	獅子蹴	獅子蹴	極楽蹴
	遠距離	歌舞伎張り手	歌舞伎張り手	大見得張り手	獅子蹴	獅子蹴	極楽蹴
斜め跳躍攻撃	近距離	歌舞伎張り手	歌舞伎張り手	大見得張り手	獅子蹴	獅子蹴	極楽蹴
	遠距離	歌舞伎張り手	歌舞伎張り手	大見得張り手	獅子蹴	獅子蹴	極楽蹴
立ち攻撃	近距離	歌舞伎張り手	歌舞伎張り手	二連張り手	逆足蹴	逆足蹴	逆足蹴
	遠距離	長髪打ち	歌舞伎張り手	二連張り手	逆足蹴	逆足蹴	逆足蹴
しゃがみ攻撃	近距離	扇子打ち	扇子打ち	下歌舞伎張り手	爪先蹴	爪先蹴	下段竜巻蹴
	遠距離	下歌舞伎張り手	下歌舞伎張り手	下歌舞伎張り手	爪先蹴	爪先蹴	下段竜巻蹴

SENRYO KYOSHIRO



武器破壊技

荒事師狂死郎“血肉の舞”

➡⬅↙⬇↘➡＋C



必殺技

跳尾獅子

⬇↙⬅＋蹴る



必殺技

風裂扇

⬇↙⬅＋斬る



必殺技

血煙曲輪

ジャンプ頂点付近で⬇＋AB



必殺技

回天曲舞

➡⬇↘＋斬る



必殺技

火炎曲舞

⬇↘➡＋斬る



必殺技

狂死郎は必殺技にも恵まれている。

最強クラスの対空必殺技、回天曲舞！着地投げ対策としても有効だ。軌道は小が一番使いやすく、ダメージは小中大同じなので小がおすすめだ。これも飛び道具としては最強クラスだ。素手の小風裂扇は本当に最強と呼べるかもしれない。相手の起き上がりに重ねて、何回も削れるところも良い。

個人的には、あまり好きではない跳尾獅子。だが強力な技であることは間違いない。一つの技で、地上攻撃、対空攻撃、削り、避け、置きをこなしてしまうため、オートマチックな感じがする。返されたら非常に恥ずかしい技だ。たまに使ってズバリ決めるのが自己満足な使い方だろう。

火炎曲舞は逆に使い方が限られる技だ。画面端でとどめの削りに使うのが最も有効な使い方だろう。あとは無理やりな使い方になってしまう。例えば、しゃがみ大蹴りキャンセル風裂の変化に使うとか。

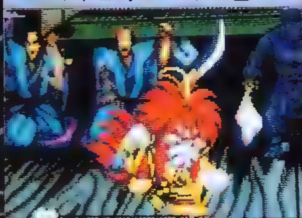
（珈琲）

鍔競り合い

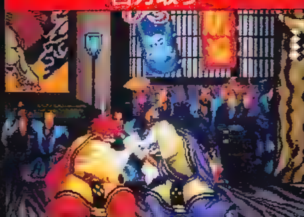


ぬいぐるみ

➡⬅↙⬇↘➡⬅＋D



白刃取り



投げ（武器無し）

髪転投



絞髪演舞



投げ（武器有り）

槍殺投舞



髪転投



投げ（対アースクェイク）

獅子連舞脚



絞殺円舞



DATA FILE

通常攻撃・武器無し

攻撃	種類	ボタン	近/遠	値
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	11
			遠	11
		強ボタン	近	20
			遠	5
	蹴り	弱ボタン	近	8
			遠	8
		中ボタン	近	17
			遠	13
		強ボタン	近	17
			遠	13
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	10
			遠	10
		強ボタン	近	17
			遠	17
	蹴り	弱ボタン	近	8
			遠	8
		中ボタン	近	13
			遠	13
		強ボタン	近	19
			遠	19
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	8
			遠	8
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	15
			遠	15
	蹴り	弱ボタン	近	8
			遠	8
		中ボタン	近	13
			遠	13
		強ボタン	近	17
			遠	17
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	8
			遠	8
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	15
			遠	15
	蹴り	弱ボタン	近	8
			遠	8
		中ボタン	近	13
			遠	13
		強ボタン	近	17
			遠	17
組み技	斬り	中ボタン		18
		強ボタン		18
	蹴り	中ボタン		18
		強ボタン		11
対アースクェイク＆黒子組み技				30
				30

通常攻撃・武器有り

攻撃	種類	ボタン	近/遠	値
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	近	10
			遠	10
		中ボタン	近	20
			遠	18
		強ボタン	近	36
			遠	34
	蹴り	弱ボタン	近	8
			遠	8
		中ボタン	近	17
			遠	13
		強ボタン	近	17
			遠	13
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	近	10
			遠	10
		中ボタン	近	18
			遠	18
		強ボタン	近	34
			遠	34
	蹴り	弱ボタン	近	8
			遠	8
		中ボタン	近	13
			遠	13
		強ボタン	近	19
			遠	19
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	12
			遠	12
		中ボタン	近	20
			遠	20
		強ボタン	近	33
			遠	33
	蹴り	弱ボタン	近	8
			遠	8
		中ボタン	近	13
			遠	13
		強ボタン	近	17
			遠	17
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	12
			遠	12
		中ボタン	近	20
			遠	20
		強ボタン	近	35
			遠	35
	蹴り	弱ボタン	近	8
			遠	8
		中ボタン	近	13
			遠	13
		強ボタン	近	17
			遠	17
組み技	斬り	中ボタン		18
		強ボタン		18
	蹴り	中ボタン		18
		強ボタン		11
対アースクェイク＆黒子組み技				30
				30

真剣白羽取りからの攻撃

対象	値
対アースクェイク＆黒子	30
その他のキャラ	18

怒りゲージ

項目	値
攻撃で増えるゲージ量	2
攻撃上昇率	+38％

武器破壊必殺技

技	状態	値
蔵事師 狂死朗 血肉の舞	武有	1
	素手	無し

必殺技攻撃

技	ボタン	状態	値
跳尾獅子	弱ボタン	武有	21
		素手	無し
	中ボタン	武有	21
		素手	無し
	強ボタン	武有	24
		素手	無し
風裂扇	弱ボタン	武有	16
		素手	16
	中ボタン	武有	16
		素手	16
	強ボタン	武有	16
		素手	16
回天曲舞	弱ボタン	武有	21
		素手	無し
	中ボタン	武有	21
		素手	無し
	強ボタン	武有	21
		素手	無し
火炎曲舞	弱ボタン	武有	25
		素手	25
	中ボタン	武有	27
		素手	27
	強ボタン	武有	28
		素手	
血煙曲輪		武有	5
		素手	無し



王虎

WAN-FU

名前：王虎（わんふー）
流派：少林寺[illegible]
武器名：[illegible]
生年月日：[illegible]
年齢：[illegible]
出生地：中国[illegible]
血液型：[illegible]
身長：[illegible]
体重：[illegible]
趣向：体力作り
家族構成：[illegible]
宝物：[illegible]
好きなもの：家族
[illegible]
コンプレックス：[illegible]
[illegible]について[illegible]ている
[illegible]
尊敬する人：[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

清の時代の民話に残る豪傑王虎の物語。
歴史は彼の名を残さない。
ただ、偉大な皇帝の血を引く者がいたと、語り継がれるのみ…。
昔々、清とロシアとの境目の森に、体長10尺は越える大きな虎が住み着いていた。その虎の体色は紅い色をしており、村人から「紅虎」と呼ばれていた。
紅虎は近隣の村に降りて来ては、牛や馬を殺し、あろうことか大人の人間までも食らった。
これでは安心して暮らせないと、紅虎を退治するために腕自慢の男共が森へと入って行ったが、二度と元気な姿で帰ってくることはなく、無残な姿で屍を村人にさらしたのである。
それ以来人々は、人食い虎に脅え外に出ることをやめた。
ひっそりと佇むその村に、ある日旅の武将がやって来た。
人食い虎に負けないような立派な体躯をした、筋骨逞しいその武将は、
「よっしゃあ！　ワシがその紅虎とやらを逆に食ろうてくれるわ！」
と豪快に笑い、子供の胴ほどある太い腕を振り回した。（※1）
村の人々は半信半疑であったが、この武将様ならきっと虎を退治してくれるに違いない、と大いに喜んだ。
「その人食い虎がいるというのは、あっちの森だな！すぐに退治してくれるわ！」
と言ったかと思うと、旅の武将は持っていた旅の荷物を置くと休みもせずに、虎のいる森へと向かった。ふと、見ると荷物の中に青竜刀（※2）があるではないか。
「あ、あ、これではあの紅虎に勝てるはずがない。誰か、あの武将様にこの青竜刀を届けておくれ。何、心配ない。武将様はまだ近くにいるはず」
村の人々は紅虎に脅え、誰も武将に青竜刀を届けようとはしなかったが、勇気ある若者が青竜刀を持って武将の後を追った。
武将の後を追ったはいいが、なかなか追いつくことができずに、若者は森の深くまで入って行くことになった。
「武将様ーッ、武将様ーッ。ひ、人食い虎にみ、見つかったらど、どうしよう」
もう諦めて村に戻ろうとすると、
「ガ、ガ、ガァフッ」
苦しそうな呻き声が薮の向こうから聞こえてくる。
若者はもしや、あの武将様が紅虎に食われているのではないかと思い、せめて命だけはお助けせねば、と青竜刀を握り締めた。
恐る恐る薮を払うと、若者はこの世の物とは思えない風景を見た。
旅の武将が紅虎を羽交い締めにし、まさに首を折ろうとしているのだ。
「フムーッ！ハーッ!!」（※3）
武将はじわじわと腕に力を込め、紅虎を締め上げた。
紅虎の眼は一杯に見開き、口から泡が吹き出しその太い足は痙攣を起こしている。
「これで仕舞いじゃぁああ!!」
ぼきぼきと鈍い音が鳴ると、紅虎の全身の力が抜けた。
「畜生如きがこのワシにかなうと思っていたか!!」
紅虎を地に打ち付けると、武将は薮の側で呆然とする若者を見つけ、
「おお、村の者だな、見たかおぬしらを悩ませとった人食い虎はこの通りじゃ。真の漢とはこうでなくてはならぬ!!!!」
武将は声を上げて豪快に笑うと、紅虎を担ぎ上げ、
「村へ帰るぞ！」
と言った。こうして、人食い虎は武将によって退治された。
武将は、真の漢を見つけるために旅を続けなければいけないのだと言って、人々が止めるのも聞かずに去って行った。そうして村人は、彼の武将を虎を退治した王者、「王虎」と呼び、後世に語り継いだという…。

（※1）このとき、子供が数人風圧で吹き飛ばされた。
（※2）この青竜刀は「斬肉大包丁」ではない。このあと、あることで手に入れるが、その話はまたの機会に…。
（※3）この時、武将は紅虎の頭を飲み込もうとしていたと、村人は語る。

台詞集

ニー！……気攻大撲殺
スー！……気攻大撲殺
ガー！……気攻大撲殺
ハイーッ！……気攻大爆天&選択時
どりゃぁぁぁー！……真気攻爆転法&気攻大爆天
ハッハッハッ！……勝ち
ウン、ハオバ！……勝ち
ハイーッ、ハッ！……怒り
ハッ！……攻撃
ティッ！……攻撃
デヤッ！……攻撃
アアッ！……攻撃
セイッ！……攻撃
ウッッ！……くらい
ウーッ！……くらい
ウオッ！……くらい
ンガァ！……くらい
アイヤッ！……くらい
ングワアアー！……負け

設定原画



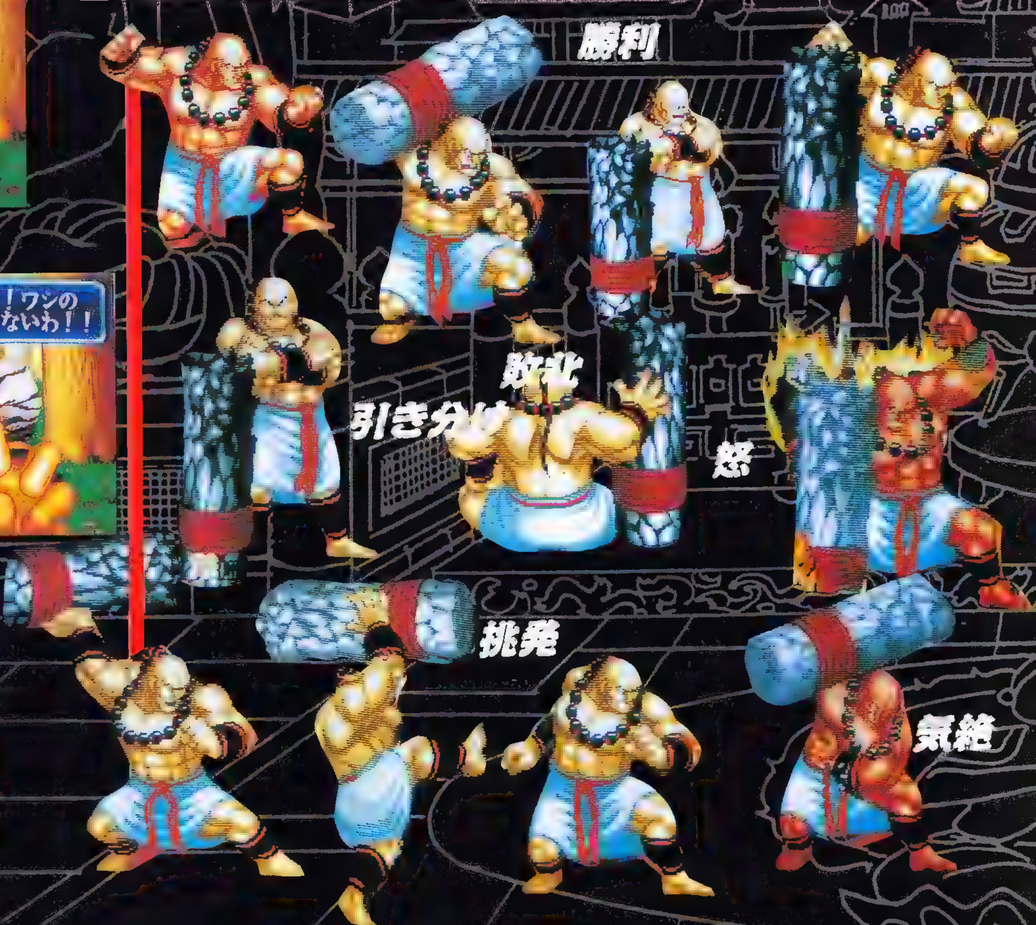
終章劇



ENDING







WAN-FU

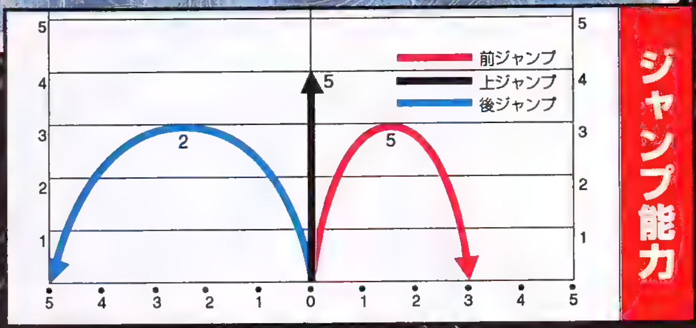
通常技

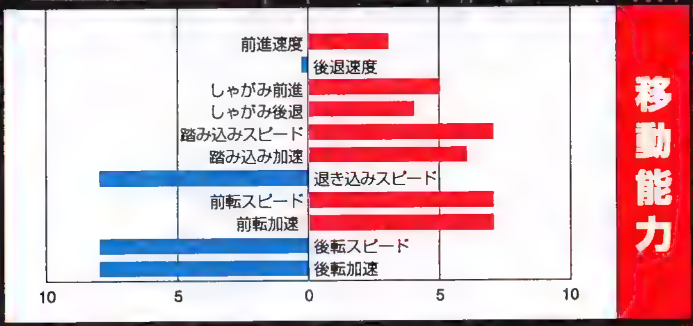


王虎の通常技の全体的な特徴は、何と言っても出っ放しのものが多いこと。代表的なものとしては、まずケツ。ジャンプ中は上昇から下降まで攻撃判定をもっているし、地上でも相手が引っ込んだと思って手を出して当たってしまうこともある。斬り技で言えばジャンプ小斬りが、ケツと同じ様に出っ放しだし、地上でも立ち中斬りが出てる時間が長い。だがここまで挙げたものは、鈍重で決っして隙が少ないと言えない。そこで単発では多用せず、すべて立ち小技からの連携で使っていくべきだろう。立ち小足は威力こそないものの、判定は強いし連打もそこそこ効く。多少離れたところから相手の遠距離技を止めたり、接近して相手を押さえ込んで、相手が跳んでくるよう仕向けるのだ。跳んできたら、通常技の対空で落とすのであれば、逃げジャンプ中斬りを使うといいぞ。（Toshi）

通常技(武器有り)

		Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	虎牙落砕	虎牙撲滅砕	虎牙重撃砕	飛翔王虎脚	王虎的回転尻	王虎的大回転尻
	遠距離	虎牙落砕	虎牙撲滅砕	虎牙重撃砕	飛翔王虎脚	王虎的回転尻	王虎的大回転尻
斜め跳躍攻撃	近距離	虎牙落砕	虎牙撲滅砕	虎牙重撃砕(虎牙震激砕)	飛翔王虎脚	王虎的回転尻	王虎的大回転尻
	遠距離	虎牙落砕	虎牙撲滅砕	虎牙重撃砕(虎牙震激砕)	飛翔王虎脚	王虎的回転尻	王虎的大回転尻
立ち攻撃	近距離	肘打	横殴柱	裂破撃滅砕	苦脛蹴	中段蹴	殴脚回脚
	遠距離	手甲打	振柱突	裂壊怒轟撃滅砕	苦脛蹴	中段突蹴	尻的大突撃
しゃがみ攻撃	近距離	座肘打	座横殴柱	昇天撃滅砕	小脛脚	虎脛脚	低投脚回払
	遠距離	座手甲打	座振突柱	座低投回払柱	小脛脚	虎脛脚	低投脚回払

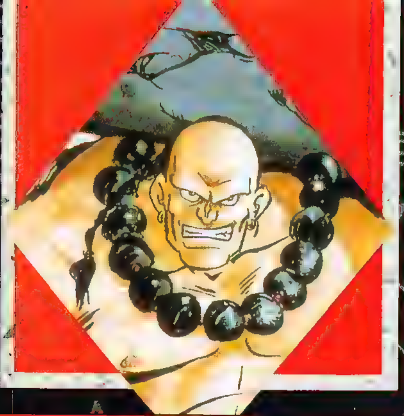




通常技(武器無し)

		Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	跳手甲打	跳手甲打	落虎岩砕拳	飛翔王虎脚	王虎的回転尻	王虎的大回転尻
垂直跳躍攻撃	遠距離	跳手甲打	跳手甲打	落虎岩砕拳	飛翔王虎脚	王虎的回転尻	王虎的大回転尻
斜め跳躍攻撃	近距離	跳手甲打	跳手甲打	落虎岩砕拳	飛翔王虎脚	王虎的回転尻	王虎的大回転尻
斜め跳躍攻撃	遠距離	跳手甲打	跳手甲打	落虎岩砕拳	飛翔王虎脚	王虎的回転尻	王虎的大回転尻
立ち攻撃	近距離	肘打	岩砕拳	岩裂砕拳	苦脛蹴	中段蹴	殴脚回蹴
立ち攻撃	遠距離	手甲打	岩砕拳	大岩砕拳	苦脛蹴	中段蹴	尻的大突撃
しゃがみ攻撃	近距離	座肘打	座連岩砕拳	座昇岩砕拳	小脛脚	虎脛脚	低殴脚回払
しゃがみ攻撃	遠距離	座手甲打	座岩砕拳	座大岩砕拳	小脛脚	虎脛脚	低殴脚回払

WAN-FU



武器破壊必殺技

気功大爆天

➡⬅↙⬇↘➡＋B



必殺技

気功大撲殺

⬇↘➡＋斬る



必殺技

真気功爆天法

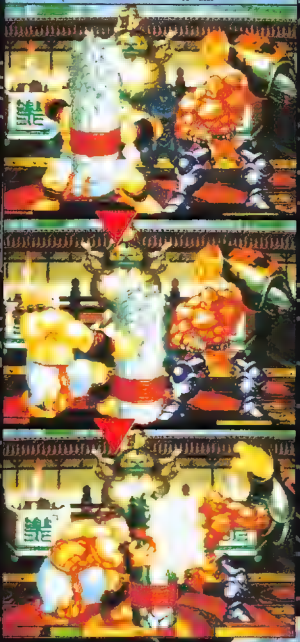
⬇↙⬅＋斬る



必殺技

怒髪柱撃

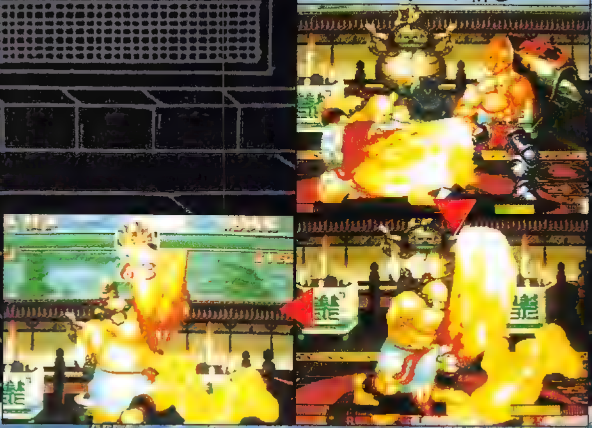
⬇↙⬅＋CD



必殺技

気功旋風撃

➡⬇↘＋斬る

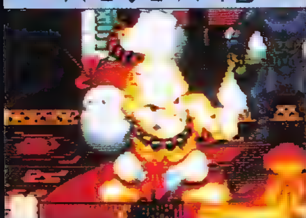


鍔競り合い



ぬいぐるみ

→←↙↓↘→←+D



白刃取り



必殺技

王虎が最も多用する必殺技は、旋風撃をおいてほかにない。旋風撃は見てのとおりの対空用の必殺技。出るのは早いし、すこし早めに出せれば相手の跳び込みに負けることはまずない。地上で当たっても、ほとんど燃えて倒れてくれるが、たまにスカったように当たって倒れずに、こちらが反撃を受けてしまうこともあるぞ。

旋風撃が前作より使えるようになったのに対し、爆転法がほとんど使えなくなってしまったのはイタイ。小足払・爆転法は2段にならないし、狭み込みなどはまず狙えないだろう。出すならバクチか、怒を溜めて大爆天を狙っていくほうが実戦的。

ところで新技の大撲殺は、出るのが早くて対空に使えたりするのはいいのだが、ガードされたら反撃を受けてしまうので、多用はできない。

削りとしても中・大ならそこそこ体力を奪えるが、あまりにも隙がでかい。使えるのは小大撲殺ぐらいだ。

（Toshi）

投げ（武器有り）

尾骨撃砕



殺連撃



投げ（対アースクェイク）

気功二段蹴



投げ（武器無し）

尻潰し



頭蓋落砕



壁投打



DATA FILE

通常攻撃・武器無し

攻撃	種類	ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	12	12
		強ボタン	17	16
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	12	12
		強ボタン	30	18
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	14	14
		強ボタン	19	19
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	12	12
		強ボタン	19	19
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	13	13
		強ボタン	17	17
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	12	12
		強ボタン	19	19
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	13	13
		強ボタン	17	17
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	12	12
		強ボタン	19	19

組み技	種類	中ボタン	強ボタン
組み技	斬り	16	27
	蹴り	27	27
対アースクェイク＆黒子組み技		32	32

通常攻撃・武器有り

攻撃	種類	ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	24	22
		強ボタン	32	31
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	9	12
		強ボタン	15	18
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	24	18
		強ボタン	38	36
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	12	12
		強ボタン	18	18
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	12	12
		中ボタン	23	23
		強ボタン	33	33
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	12	12
		強ボタン	19	19
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	12	12
		中ボタン	23	23
		強ボタン	33	33
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	12	12
		強ボタン	19	19

組み技	種類	中ボタン	強ボタン
組み技	斬り	29	29
	蹴り	27	27
対アースクェイク＆黒子組み技		32	32

真剣白羽取りからの攻撃

対アースクェイク＆黒子	32
その他のキャラ	16

怒りゲージ

攻撃で増えるゲージ量	5
攻撃上昇率	+25%

武器破壊必殺技

技		
気功大爆天	武有	40
		40
	素手	無し

必殺技攻撃

技	ボタン	武有	素手
爆天法真気功	弱ボタン	32	無し
	中ボタン	32	無し
	強ボタン	32	無し
爆天法の爆風		14	
旋風撃気功	弱ボタン	23	無し
	中ボタン	23	無し
	強ボタン	23	無し
大撲殺気功	弱ボタン	16	無し
	中ボタン	21	無し
	強ボタン	21	無し
怒髪柱撃		32	無し



アースクェイク

EARTHQUAKE

名前：アースクェイク
流派：我流忍術
武器：FUJIYAMA
生年月日：1759年7月25日
年齢：30歳
出生地：アメリカ・テキサス
血ノ型：A型
身長：112インチ（約284cm）
体重：1380ポンド（約626kg）
趣向：財宝集め
家族構成：5人の子分たち
宝物：いままで集めた財宝全部
好きなもの：自分より太ったヤツ
コンプレックス：オバチャン顔（ハクをつけるために顔にイレズミをしている）
剣の道についてどう考えている：ジャマなヤツをぶっ殺すだけのもの
尊敬する人：いない
特技：忍術
平和だと思うとき：盗みが成功したときの酒盛り
好みのタイプ：じつは忍術の師匠
現代社会での彼らは…？：お肉

「あーすくぇいく、もっと高く飛べぬのか！そんなことでは忍びになど到底なれぬぞ。がるふぉーど、そなたはもっと早く！」

甲賀忍びの抜け忍綾女は、樹から樹へと飛び移る2人の弟子に向かって叫んだ。

遠く、海を越えアジアの小さな島国日本に、子犬を連れた異国の少年が忍者になりたいとやってきたのが1年前。ほどなくして、どこをどう聞き付けたか、身長が3m近い大男アースクェイクが綾女の元に現れ、弟子入りを果たしたのである。（※1）

忍者たちは閉鎖された社会を築き、仲間が抜けることも拒めば、よそ者が入ることも拒む。その中で、甲賀忍者の綾女は二十余年前、伊賀の忍びと恋に落ち、抜け忍となった。伊賀の服部半蔵の師にあたる伊賀忍者と夫婦になった綾女は、追っ手に見つかる事なく出羽山中で暮らしていたのだが、遠く海を越えてきた少年の熱意に負け、初めて何物にも束縛されない忍者を育てているのであった。

「あーすくぇいく。そなたの巨体を忍びとして有益となすかは、そなた次第じゃ。よいな」

師はよくアースクェイクに言った。アースクェイクはなかなか優秀だった。身体の割にとても身軽だったし、飲み込みも早かった。ただ、どうしても食事の量が少なくらしく、麓の村に降りては「鬼だ」といって、食料を巻き上げた。

「お師匠さま、アイツをなんとかしなければ、麓のヴレッジの迷惑だ！」

正義感の強いガルフォードは師匠に何度も告げた。

人知れず修行を行っているにも関わらず、忍びが自分のいるところを教えるようなことはもってのほかだ。また、綾女が隠れている意味もない。

綾女がアースクェイクにきつくたしなめると、アースクェイクはおとなしく言うことに従った。アースクェイクがおとなしく従ったのは、彼なりの計算だろうと、誰もが思った。

実際、アースクェイクは忍びの技術をマスターし、更なる利益を求め強奪を繰り返すためにここにいるのだ。綾女は、アースクェイクに無い技術をたくさん教えてくれる道具にすぎない。だが、しかしアースクェイクの腹の虫も限界があった。最初は森へ出て木の実などを採取し、食べていたのだが、あの巨体を維持するためにはそれだけでは到底足りるものではなかった。（※2）

ある夜、アースクェイクは（彼にとっては）わずかな夕食の後、ガルフォード曰く「最も恥ずべき行為」を行った。よりにもよって、パピィの食事を頂戴したのである。

「貴様、パピィの食事を横取りするとは…、恥を知れ！！！！」

ガルフォードの憤慨はただならぬものだった。

もともとガルフォードとパピィ、アースクェイクは折り合いが悪く、いつも喧嘩が耐えなかった。ガルフォードはアースクェイクの悪事が許せず、アースクェイクの邪魔をし、それに腹を立てたアースクェイクはパピィを蹴飛ばす。

間に入る綾女も苦労が耐えなかった。アースクェイクが綾女の元にやって来てから半年が過ぎたころ、アースクェイクは出羽から姿を消した。

「ニンジャのギジュツはすべていただいたぜ。GFFFFっ」

それがアースクェイクの最後の言葉だった。その後も修行を怠らなかったガルフォードは伊賀忍者「服部半蔵」と同じ技術を身につけた。（※3）

秘宝パレンケストーンを得るために世界を回っていたアースクェイクはガルフォードを始めとするニンジャと出会い、その技術の高さに再び目をつけた。

「GFFFF、あんなテクがあったとはな。あれくらいならすぐにでも真似してやるぜGFFFFっ」（※4）

（※1）あまりにも空腹であったアースクェイクは目の前を歩いていたパピィに食いつき、パピィの悲鳴を聞いた綾女とガルフォードに発見された。

（※2）最初は熊や兎を捕まえて食べていたのだが、一カ月も経たないうちに山から熊や兎、狼、はては昆虫までもがいなくなった。

（※3）たしかに匹敵する技術を身につけたが、まだまだ精神面で弱いところがあった。そのため技のキレで半蔵に劣る。

（※4）まさしく見様見真似で技を盗んでしまった。彼の盗賊としての腕は超一流であることを示している。

台詞集

ウッヒヒー！	勝ち
ヒャッホー！	選択
ンオオー！	怒り
アウゥ！	挑発&アースガッテム
ブー	挑発
ハウウウウ！	挑発
フゥン！	攻撃
ン！	攻撃
ンハ！	攻撃
ウヒー！	攻撃
ウーオ！	喰らい
ンォー！	喰らい
ホーゥ！	喰らい
オゥ！	喰らい
アウチッ！	喰らい
ウオオアーッ！	負け

設定原画

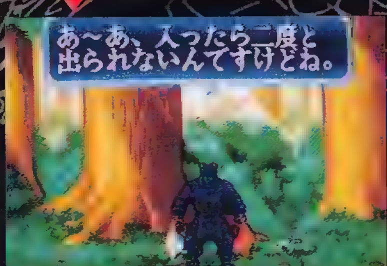


終章劇

ENDING











EARTHQUAKE

通常技

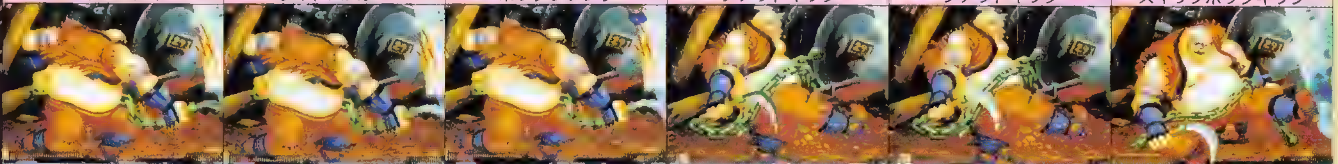
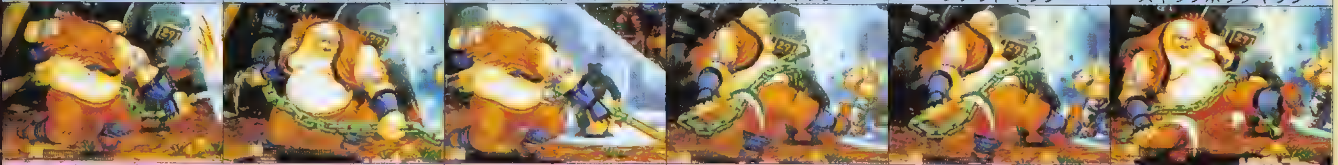
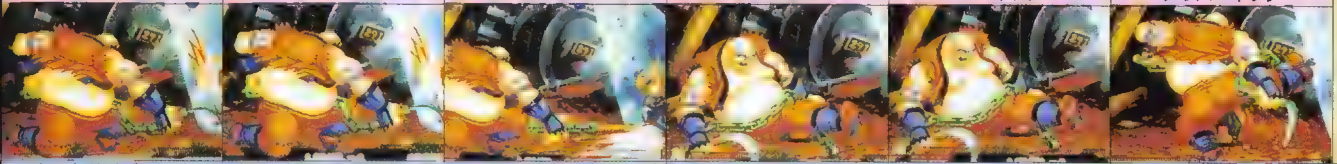
大味に見える彼の技、実は本当に見た目だけで、どれをとってもスキが彼にしちゃあ少ないものばかりだ。

使える順番としては、立ちorしゃがみ中斬りが最初にきて、相手の攻撃をちらほらと誘う。また、中斬りを使わないのならば小斬りでも良い。どちらも、相手のジャンプを上からたたきつぶすことができるので、多用もできるうれしい誘い技。

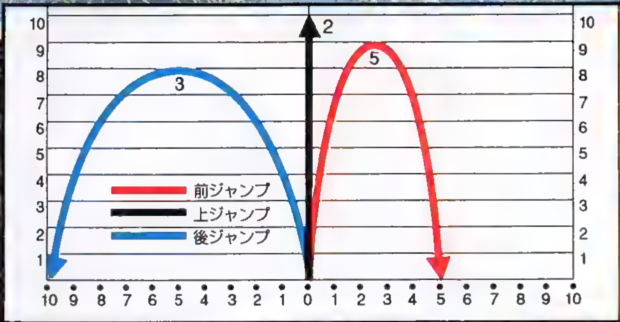
次に挙がってくる使える技は、立ち大斬りしか思い浮かばない。いくらジャンプでよけられようとも、あの一発のデカさとリーチは、他のどんな技にも変えられないぞ。

キック系は当たるのならば、しゃがみ大キックか、立ち小キック。しゃがみ大キックは、決まれば2発なのでプレッシャーをかけることができ、立ち小キックは、キャラによってガードができないためかなりいける。ジャンプ攻撃はどれをとっても目立って弱いものはないぞ。（MAN）

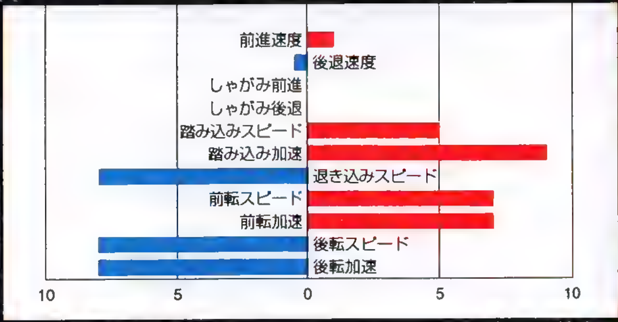
通常技(武器有り)

Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン		
ジャンプサイズスレイ	ジャンプサイズバスター	ジャンプホッグファング	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ホッグヒッププレス	近距離	垂直跳躍攻撃
							
ジャンプサイズスレイ	ジャンプサイズバスター	ジャンプホッグファング	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ホッグヒッププレス	遠距離	
							
ジャンプサイズスレイ	ジャンプサイズバスター	ジャンプホッグアタック	ジャンプファットキック	シャンプファットキック	ホッグヒッププレス	近距離	斜め跳躍攻撃
							
ジャンプサイズスレイ	ジャンプサイズバスター	ジャンプホッグファング(アタック)	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ホッグヒッププレス	遠距離	
							
サイズスレイ	サイドハスター	ホックファング	ファットキック	ファットキック	スキップホッグキック	近距離	立ち攻撃
							
サイズスレイ	ウェイトストライク	エクセテンドファング	ファットキック	ファットキック	スキップホッグキック	遠距離	
							
シットサイズスレイ	シットサイズバスター	ローエクステンドファング	ローキック	ローキック	アッパーキック	近距離	しゃがみ攻撃
							
シットサイズスレイ	ウェイトフォールアタック	ローエクステンドファング	ローキック	ローキック	アッパーキック	遠距離	
							

ジャンプ能力



移動能力



通常技（武器無し）



		Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	ジャンプファットパンチ	ジャンプファットパンチ	ジャンプホッグアタック	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ホッグヒッププレス
垂直跳躍攻撃	遠距離	ジャンプファットパンチ	ジャンプファットパンチ	ジャンプホッグアタック	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ホッグヒッププレス
斜め跳躍攻撃	近距離	ジャンプファットパンチ	ジャンプファットパンチ	ジャンプホッグアタック	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ホッグヒッププレス
斜め跳躍攻撃	遠距離	ジャンプファットパンチ	ジャンプファットパンチ	ジャンプホッグアタック	ジャンプファットキック	ジャンプファットキック	ホッグヒッププレス
立ち攻撃	近距離	ファットパンチ	ファットエルボー	ホッグパンチ	ファットキック	ファットキック	スキップホッグキック
立ち攻撃	遠距離	ファットパンチ	ホックエルボー	ホックパンチ	ファットキック	ファットキック	スキップホッグキック
しゃがみ攻撃	近距離	シットファットパンチ	シットファットパンチ	シットホッグパンチ	ローキック	ローキック	アッパーキック
しゃがみ攻撃	遠距離	シットファットパンチ	シットファットパンチ	シットホッグパンチ	ローキック	ローキック	アッパーキック

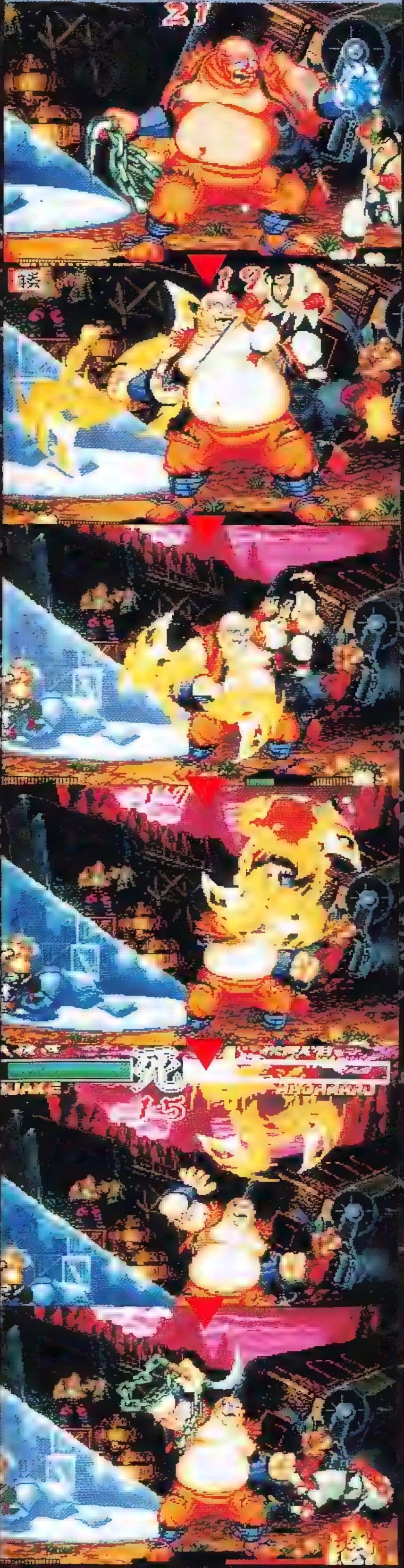
EARTHQUAKE



武器破壊技

アースガッデム

➡⬅↙⬇↘➡+CD



必殺技

ファットチェーンソー

斬るボタン連打



必殺技

ファットバウンド

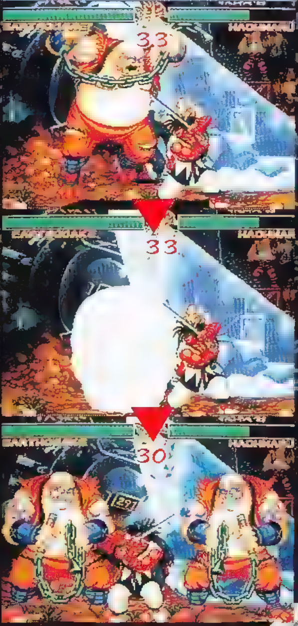
ジャンプ中に⬇+蹴る



必殺技

ファットコピー

➡⬅↙⬇↘➡+A or B



必殺技

ファットレプリカアタック

➡↘⬇↙⬅+BCD



必殺技

ファットブレス

⬇↙⬅+斬る



必殺技

見てもらえばわかると思うのだが、アースクェイクの必殺技は、一度体が消えてから技が出るものが多い。

消え方も2通りあって、ピヨイとジャンプして消えたり、そのままボワンと消えたりと面白い。だが、これを悪くとれば、技のモーションを相手に教えてしまっているという考え方もできる。

もちろん良い面もあり、その消えモーションで相手が出す技をよけ、そのままワザのスキに攻撃をしかけることもできるぞ。

大まかに言うと、技の使い方はこうなるだろう。

強で使えば相手の体力を削ることができ、弱で出せばスキの小ささでフェイントとして使えるのが、ファットチェンソーと、ファットプレス。ファットコピー、ファットバウンド、ファットレプリカアタックは、どれも終わった後のスキがでかいので、あと一撃というときに使おう。

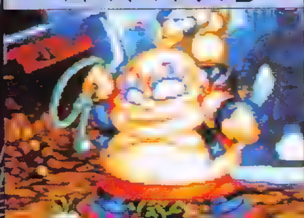
こいつの必殺技は、フェイントとして使うのが得策だ。（MAN）

鍔競り合い



ぬいぐるみ

➡⬅➡⬅➡⬅⬇＋B



白刃取り



投げ（武器無し）

デススルー



投げ（武器有り）

デススルー



投げ（対アースクェイク）

ファットダブルボム



スカンクバースト



スカンクバースト



DATA FILE

通常攻撃・武器無し

攻撃	種類	ボタン	距離	値
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	10
			遠	13
		強ボタン	近	16
			遠	16
	蹴り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	10
			遠	10
		強ボタン	近	14
			遠	14
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	13
			遠	13
		強ボタン	近	12
			遠	12
	蹴り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	10
			遠	10
		強ボタン	近	14
			遠	14
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	10
			遠	10
		強ボタン	近	16
			遠	16
	蹴り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	10
			遠	10
		強ボタン	近	16
			遠	16
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	10
			遠	10
		強ボタン	近	16
			遠	16
	蹴り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	10
			遠	10
		強ボタン	近	16
			遠	16
組み技	斬り	中ボタン		21
		強ボタン		21
	蹴り	中ボタン		21
		強ボタン		21
対アースクェイク＆黒子組み技				31
				31

通常攻撃・武器有り

攻撃	種類	ボタン	距離	値
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	近	11
			遠	11
		中ボタン	近	21
			遠	19
		強ボタン	近	36
			遠	37
	蹴り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	10
			遠	10
		強ボタン	近	14
			遠	14
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	近	10
			遠	10
		中ボタン	近	21
			遠	19
		強ボタン	近	18
			遠	18
	蹴り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	10
			遠	10
		強ボタン	近	14
			遠	14
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	11
			遠	11
		中ボタン	近	19
			遠	19
		強ボタン	近	33
			遠	33
	蹴り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	10
			遠	10
		強ボタン	近	16
			遠	16
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	11
			遠	11
		中ボタン	近	19
			遠	19
		強ボタン	近	33
			遠	33
	蹴り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	10
			遠	10
		強ボタン	近	16
			遠	16
組み技	斬り	中ボタン		21
		強ボタン		21
	蹴り	中ボタン		21
		強ボタン		21
対アースクェイク＆黒子組み技				31
				31

真剣白羽取りからの攻撃

対アースクェイク＆黒子	32
その他のキャラ	21

怒りゲージ

攻撃で増えるゲージ量	5
攻撃上昇率	+12%

武器破壊必殺技

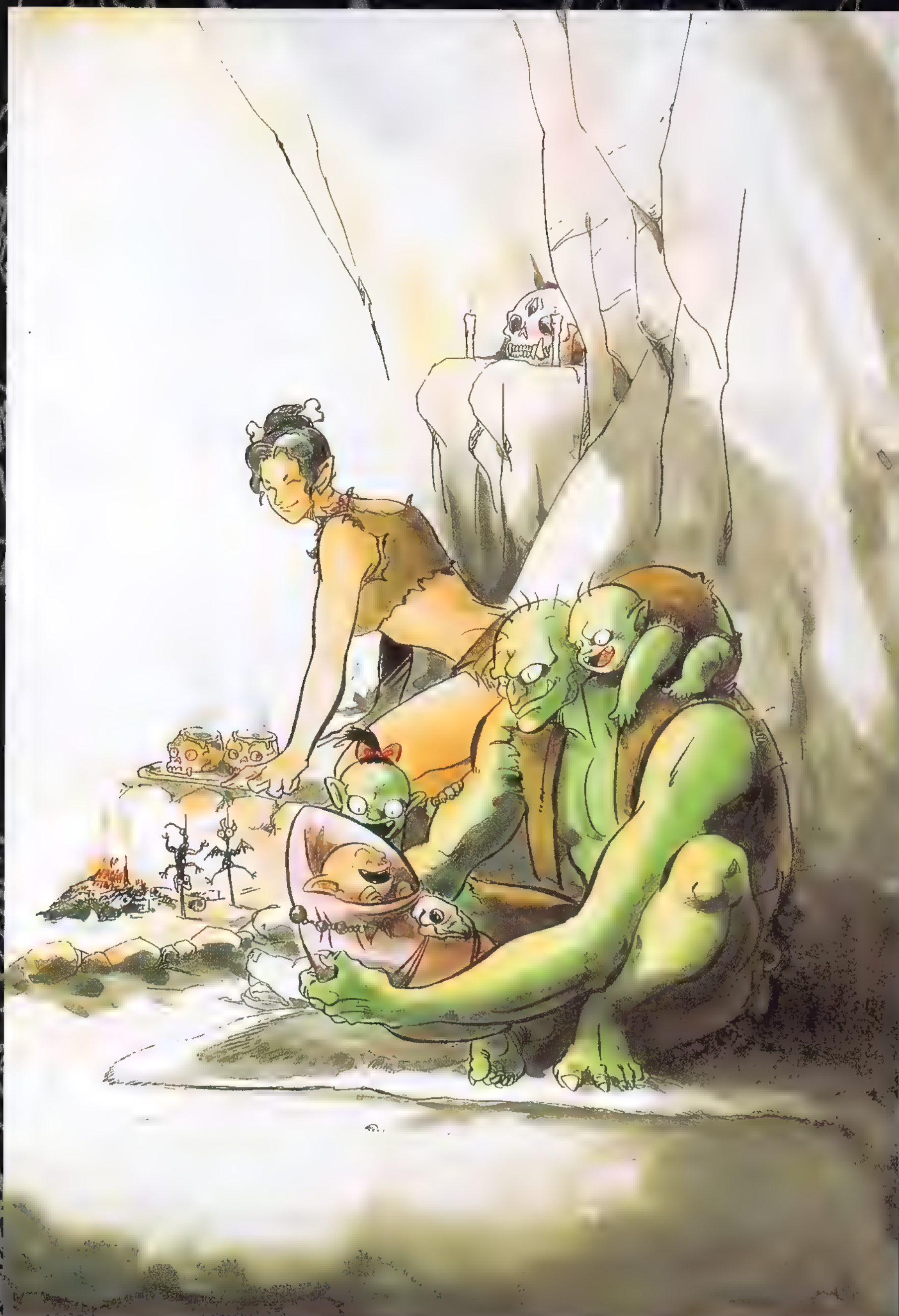
技		値
アースガッデム	武有	15
	素手	無し

必殺技攻撃

技	ボタン		値
ファットプレスト	弱ボタン	武有	24
		素手	24
	中ボタン	武有	24
		素手	24
	強ボタン	武有	24
		素手	24
ファットチェーンソー	弱ボタン	武有	21
		素手	無し
	中ボタン	武有	21
		素手	無し
	強ボタン	武有	21
		素手	無し
ファットレプリカアタック		武有	24
		素手	24
ファットバウンド	弱ボタン	武有	10
		素手	10
	中ボタン	武有	10
		素手	10
	強ボタン	武有	10
		素手	10

不知火幻庵

SHIRANUI GEN-AN



名前：不知火　幻庵（しらぬいげんあん）
流派：魔道な流
武器銘：あさみ
生年月日：1762年3月25日
年齢：27歳
出生地：鬼哭島
血ノ型：ヒトとは血液構造がちがう
身長：5尺(約152cm)
体重：18貫目(約68kg)
趣向：家族との魔道なひととき
家族構成：妻・あざみ／長女・ざくろ／長男・むくろ／次男・へどら
宝物：昔、一族の勇者が倒したと言われる「鬼族の骨」（じつはプテラノドンの頭骨）
好きなもの：家族のまがまがしい笑顔
嫌いなもの：怒ったときの自分の肌の色
コンプレックス：最近めっきり減った頭髪
剣の道についてどう考えている？：真っ二つに切り裂いた瞬間の快感を得るための手段
尊敬する人：じつはアンブロジア
特技：延髄引き抜き
平和だと思うとき：人間の血潮が飛び散り、殺した相手が悶え苦しむ瞬間
好みのタイプ：不潔で狡猾、醜悪で禍々しい人
現代社会での彼らは…？：現代でも魔道の一族の頃の容姿をし、周囲から浮いているようだ

鬼哭島。人界と魔界の狭間にその島はあった。

人と魔の申し子…不知火一族は、破滅と恐怖をこの世に送り出し、嘆きや狂気を人に植え付けることを喜びとした。不知火一族きっての優秀な戦士、不知火幻庵は人の弱い心に付け込んでは、戦を起こさせ、殺人の限りを尽くしていた。

不知火幻庵、20歳の夏のことだった。その年の夏は近年まれにみる猛暑で、生き物たちは木陰に隠れ、日中は蟬の声が響くだけでその他は静かなものだった。

もともと不知火一族は夜行性であり、夕方から夜中にかけて活動する。今年は猛暑を避けるかの如く、住処にしている洞穴の奥の奥まで潜り、外には滅多に出なかった。

だが、その日は珍しく幻庵は外にでることにした。理由などなにもない。ただ、本能がそうさせただけである。

鬼哭島の東、この島に住まう者が塵芥を捨てている貝塚も、ここ数日の猛暑で腐臭がひどく、幻庵は心地よい香りを楽しんでいた。そこで幻庵は一人の女と出会った。陰気な笑顔、吐き気さえしてくるその香り、なんという醜女。（※１）その瞬間、幻庵に悪寒が走った。（※２）幻庵はゆっくりと、その女のほうへと歩いていった。

「不知火…幻庵様？」

女はひどく不吉な表情で（※３）幻庵に話しかけて来た。

「貴様はここで何をしているのだケ」

「はい、汚物を捨てにまいりました。幻庵様は汚物がお好きですか？さりげなく捨てられる汚物には心ひかれるものがありますね」

女の名はあざみと言った。同じ不知火一族でも住まう洞穴が違えば交流はほとんどない。あざみは幻庵とは違う、火山下の洞穴の女だった。幻庵はあざみとは初対面であったが、あざみは幻庵のことをよく知っていた。なぜなら、幻庵は鬼哭島きっての優秀な戦士であり、不知火の姓を持つ者で幻庵の名を知らないものは一人もいなかった。また、幻庵はその禍々しい容貌、醜く曲がった背中、強靭な生殖能力、狡猾で悪辣な性格と女性に好まれる要素をすべて有していた。幻庵はあざみを嘗めるように見て、こう言った。

「ぬしの入れ歯を洗いたいケ」「共に魔道に堕ちましょう」

その夜、２人は結ばれた。

１年も待たずして長女ざくろが、そしてもう10カ月後には長男むくろが生まれ、幻庵は地獄の炎に焼かれるような快楽を味わっていた。あの日までは。

「つべこべいわずにかかってらっしゃい!」

アンブロジァを復活させようとする魔物の先遣り「天草四郎時貞」を滅ぼし、自分が魔道の王だと信じていたときであった。均整のとれた肉体を艶やかな衣装で身を包んだ（※４）くノ一が、幻庵に勝負を挑んできたのだ。

天草に勝利した自信が幻庵を慢心させた。

くノ一の繰り出す紅蓮の炎に焼かれ、幻庵はこの世のものではなくなったのである。

それから１年。色も、音も、匂いもない陰鬱な魔界で幻庵は亡者と共に魔界を漂い、アンブロジァの声を聞くのである。

「肉を切り裂き、血が吸いたいだろう。泣き叫ぶ悲鳴が聞きたいだろう。不知火幻庵よ、貴様の肉体を復活させてやるぞ。…代償として、我に従え」

幻庵はその声の主の言うことに従った。そうして幻庵は新しい肉体を得て、現世に復活をする。家族の元へと戻ったときのあざみの喜びようはたとえようもなかった。

「幻庵様。もう危険なことはおやめになってください」

「心配はいらないケ。二度と同じあやまちはしないケケケ」

幻庵は再び闘いに身を置く。自らの快楽のために。愛する妻と子のために。

（※１）これを普通の感性の言葉に直すなら、「こぼれるような笑顔、うっとりするような香り、なんという美女」である。
（※２）これを普通の感性の言葉に直すなら「幻庵に衝撃が走った」要するに一目ぼれである。
（※３）これを普通の感性の言葉で直すなら「ひどく幸せそうな表情で」である。
（※４）これを幻庵の言葉で直すなら「不格好で見窄らしい格好をした」となる。

台詞集

うーきょきょきょきょ	肉転突き
死ねー！	うつせみ脱皮
ほれ！	爪つまみ
ケケッ	魔道ダイビングクロー
んにゃっはっはっはっ！	勝ち
よぅし！	勝ち
殺しちゃるー！	怒り&開始
ケロッ！	攻撃
ギャッ！	攻撃
エッ！	攻撃
フッッ！	くらい
んっっ！	くらい
エッッ！	くらい
ンォッ！	くらい
ギャア！	くらい
あーざーみーっ！	負け

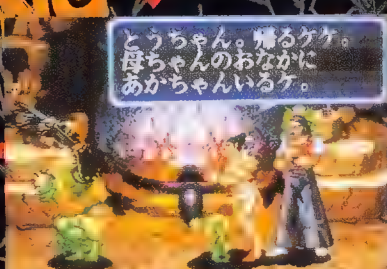
設定原画



終章劇



ENDING







SHIRANUI GEN-AN



通常技

牽制用として遠距離の小・中斬りが使える。小斬りのほうがスキが小さくて使いやすいのだが、威力も差が出るほど小さい。相手のスキには中斬りを入れるようにしよう。

遠距離の立ち・しゃがみ大斬りは、連続技や対空技として使える。

しゃがみ小・中蹴りは、出るまでが早くスキもあまりない。近距離の小・中斬りがかなりダメなので、近距離戦では重宝する。

ジャンプ大・中斬りは対空技として使える。爪の軌道の部分を当てるようにする。また、ジャンプ中蹴りも対空技として使える。

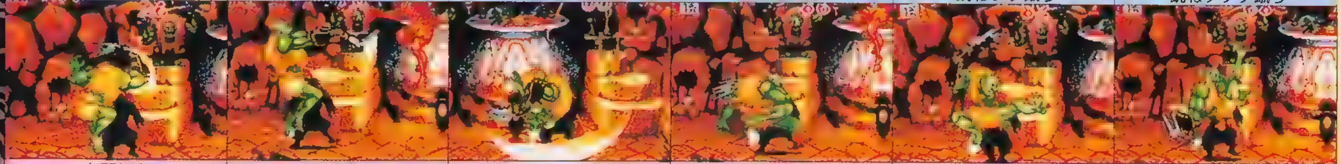
垂直ジャンプ大蹴りは、落下中に出せば地上の敵に当たるようになった。しかし上昇中に出せばスカすことができるので、相手を惑わすことができる。

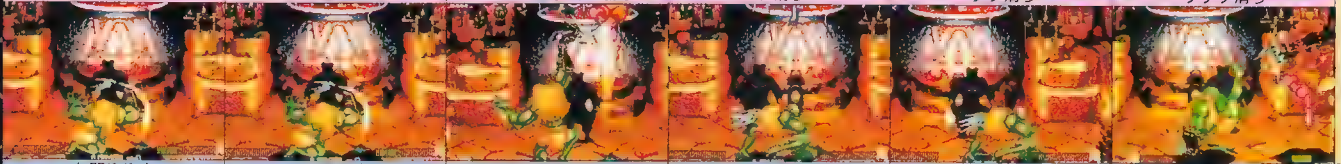
幻庵はリーチのある爪攻撃が特徴であるが、実はこの爪にやられ判定があるのが痛い。（いなりん）

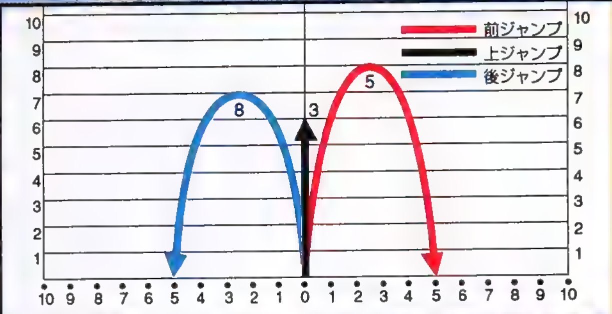
通常技(武器有り)

Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン		
跳ね闇掻き	後ろぐる掻き	ぐる掻きぐる掻き	跳ねケ蹴り	跳ねケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り	近距離	垂直跳躍攻撃
跳ね闇掻き	後ろぐる掻き	ぐる掻きぐる掻き	跳ねケ蹴り	跳ねケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り	遠距離	垂直跳躍攻撃
跳ね闇掻き	後ろぐる掻き	ぐる掻きぐる掻き	跳ねケ蹴り	跳ねケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り	近距離	斜め跳躍攻撃
跳ね闇掻き	後ろぐる掻き	ぐる掻きぐる掻き	跳ねケ蹴り	跳ねケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り	遠距離	斜め跳躍攻撃
ケ闇掻き	ケケ闇掻き	ケケケすくい上げ	ケ蹴り	ケケ蹴り	ケケケ蹴り	近距離	立ち攻撃
ケ闇突き	ケケ闇突き	ケケケ闇飛び付き	ケ蹴り	ケケ蹴り	ケケケ回り蹴り	遠距離	立ち攻撃
ケ闇座掻き	ケケ闇座掻き	ケケケ座すくい上げ	ケ滑り	ケケ滑り	ケケケ滑り	近距離	しゃがみ攻撃
ケ闇座突き	ケケ闇座突き	ケケケ座すくい上げ	ケ滑り	ケケ滑り	ケケケ滑り	遠距離	しゃがみ攻撃

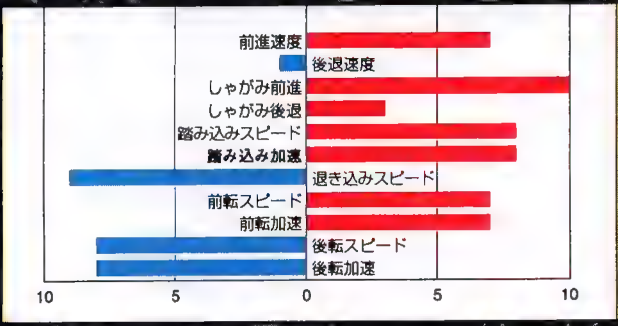


ジャンプ能力



移動能力

通常技(武器無し)



		Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	跳ね引っ掻き	ぐる引っ掻き	ぐる引っ掻き	跳ねケ蹴り	跳ねケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り
垂直跳躍攻撃	遠距離	跳ね引っ掻き	ぐる引っ掻き	ぐる引っ掻き	跳ねケ蹴り	跳ねケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り
斜め跳躍攻撃	近距離	跳ね引っ掻き	ぐる引っ掻き	ぐる引っ掻き	跳ねケ蹴り	跳ねケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り
斜め跳躍攻撃	遠距離	跳ね引っ掻き	ぐる引っ掻き	ぐる引っ掻き	跳ねケ蹴り	跳ねケケ蹴り	跳ねケケケ蹴り
立ち攻撃	近距離	ケ引っ掻き	ケケ引っ掻き	ケケケ引っ掻き	ケ蹴り	ケケ蹴り	ケケケ蹴り
立ち攻撃	遠距離	ケ引っ掻き	ケケ引っ掻き	ケケケ引っ掻き	ケ蹴り	ケケ蹴り	ケケケ回り蹴り
しゃがみ攻撃	近距離	ケ座引っ掻き	ケケ座引っ掻き	ケケケ座引っ掻き	ケ滑り	ケケ滑り	ケケケ滑り
しゃがみ攻撃	遠距離	ケ座引っ掻き	ケケ座引っ掻き	ケケケ座引っ掻き	ケ滑り	ケケ滑り	ケケケ滑り

SHIRANUI GEN-AN



武器破壊技

M.D.C.

→↘↓↙←+AB



必殺技

肉転突き

→↓↘＋斬る



必殺技

毒吹雪

↓↘→＋斬る



必殺技

幻庵脱皮

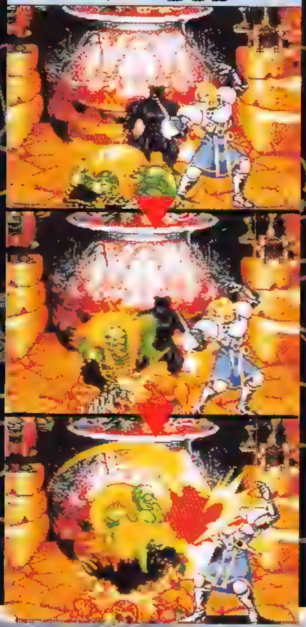
ダメージ中BCD



必殺技

幻庵うつせみ脱皮

↘↓↙＋BCD



必殺技

爪つまみ

→↘↓↙←＋斬る



必殺技

今回は新必殺技が3つ増えたのであるが、まずはこの新必殺技から書いていこう。

爪つまみは対CPUでは絶大な威力を発揮する。この技を使った永久気絶パターンはあまりにもお手軽である。しかし対戦となると、ほとんど無意味の技となってしまう。せっかく当てたのに、逆にこちらが技をくらってしまうということが非常に多い。

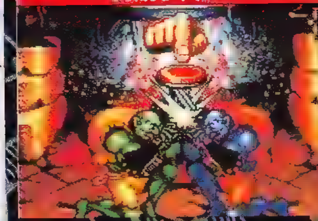
幻庵脱皮と幻庵うつせみ脱皮は、似たような技であるが実は大きな違いがある。幻庵うつせみ脱皮のほうはもぞもぞと脱皮している最中にもやられ判定があるが、幻庵脱皮のほうは脱皮が終わって肉転突きで跳ぶまでは無敵なのである。

肉転突きと毒吹雪はほとんど変わっていない。肉転突きの威力がかなり弱くなったぐらいである。

幻庵の必殺技は使いづらいものが多い。うまく使いどころを考えて出していこう。

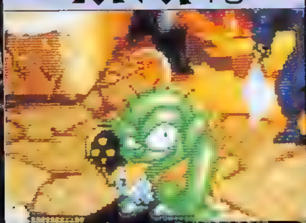
（いなりん）

同斬り合い



ぬいぐるみ

↘⬇↙⬅⬇↙+C



白刃取り



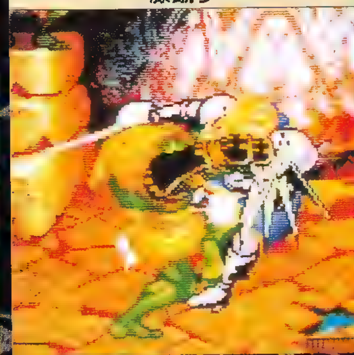
投げ（武器無し）

膝蹴り



投げ（武器有り）

膝蹴り



投げ（対アースクェイク）

ケケ二段蹴り



DATA FILE

通常攻撃・武器無し

攻撃	種類	ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
立ち攻撃	斬り	中ボタン	11	19
立ち攻撃	斬り	強ボタン	18	18
立ち攻撃	蹴り	弱ボタン	6	6
立ち攻撃	蹴り	中ボタン	12	12
立ち攻撃	蹴り	強ボタン	18	21
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
しゃがみ攻撃	斬り	中ボタン	11	11
しゃがみ攻撃	斬り	強ボタン	18	18
しゃがみ攻撃	蹴り	弱ボタン	7	7
しゃがみ攻撃	蹴り	中ボタン	12	12
しゃがみ攻撃	蹴り	強ボタン	18	18
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
垂直ジャンプ攻撃	斬り	中ボタン	10	10
垂直ジャンプ攻撃	斬り	強ボタン	15	15
垂直ジャンプ攻撃	蹴り	弱ボタン	6	6
垂直ジャンプ攻撃	蹴り	中ボタン	11	11
垂直ジャンプ攻撃	蹴り	強ボタン	16	16
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	8	8
斜めジャンプ攻撃	斬り	中ボタン	10	10
斜めジャンプ攻撃	斬り	強ボタン	15	15
斜めジャンプ攻撃	蹴り	弱ボタン	6	6
斜めジャンプ攻撃	蹴り	中ボタン	11	11
斜めジャンプ攻撃	蹴り	強ボタン	16	16

組み技	種類	中ボタン	強ボタン
組み技	斬り	14	14
組み技	蹴り	14	14
対アースクェイク＆黒子組み技		30	30

通常攻撃・武器有り

攻撃	種類	ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	11	6
立ち攻撃	斬り	中ボタン	21	19
立ち攻撃	斬り	強ボタン	32	35
立ち攻撃	蹴り	弱ボタン	7	7
立ち攻撃	蹴り	中ボタン	12	12
立ち攻撃	蹴り	強ボタン	18	21
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	11	9
しゃがみ攻撃	斬り	中ボタン	21	19
しゃがみ攻撃	斬り	強ボタン	21	16
しゃがみ攻撃	蹴り	弱ボタン	7	7
しゃがみ攻撃	蹴り	中ボタン	12	12
しゃがみ攻撃	蹴り	強ボタン	18	18
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	12	12
垂直ジャンプ攻撃	斬り	中ボタン	19	19
垂直ジャンプ攻撃	斬り	強ボタン	32	32
垂直ジャンプ攻撃	蹴り	弱ボタン	6	6
垂直ジャンプ攻撃	蹴り	中ボタン	11	11
垂直ジャンプ攻撃	蹴り	強ボタン	16	16
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	12	12
斜めジャンプ攻撃	斬り	中ボタン	19	19
斜めジャンプ攻撃	斬り	強ボタン	32	32
斜めジャンプ攻撃	蹴り	弱ボタン	6	6
斜めジャンプ攻撃	蹴り	中ボタン	11	11
斜めジャンプ攻撃	蹴り	強ボタン	16	16

組み技	種類	中ボタン	強ボタン
組み技	斬り	14	14
組み技	蹴り	14	14
対アースクェイク＆黒子組み技		30	30

真剣白羽取りからの攻撃

対アースクェイク＆黒子	30
その他のキャラ	14

怒りゲージ

攻撃で増えるゲージ量	3
攻撃上昇率	+25%

武器破壊必殺技

技	武有	素手
M・D・C	32	無し

必殺技攻撃

技	ボタン	区分	値
肉転突き	弱ボタン	武有	21
肉転突き	弱ボタン	素手	19
肉転突き	中ボタン	武有	16
肉転突き	中ボタン	素手	19
肉転突き	強ボタン	武有	21
肉転突き	強ボタン	素手	19
爪つまみ		武有	16
爪つまみ		素手	無し
毒ふぶき	弱ボタン	素手	24
毒ふぶき	弱ボタン	武有	24
毒ふぶき	中ボタン	素手	24
毒ふぶき	中ボタン	武有	24
毒ふぶき	強ボタン	素手	24
毒ふぶき	強ボタン	素手	24
幻庵うつせみ脱皮		武有	24
幻庵うつせみ脱皮		素手	21



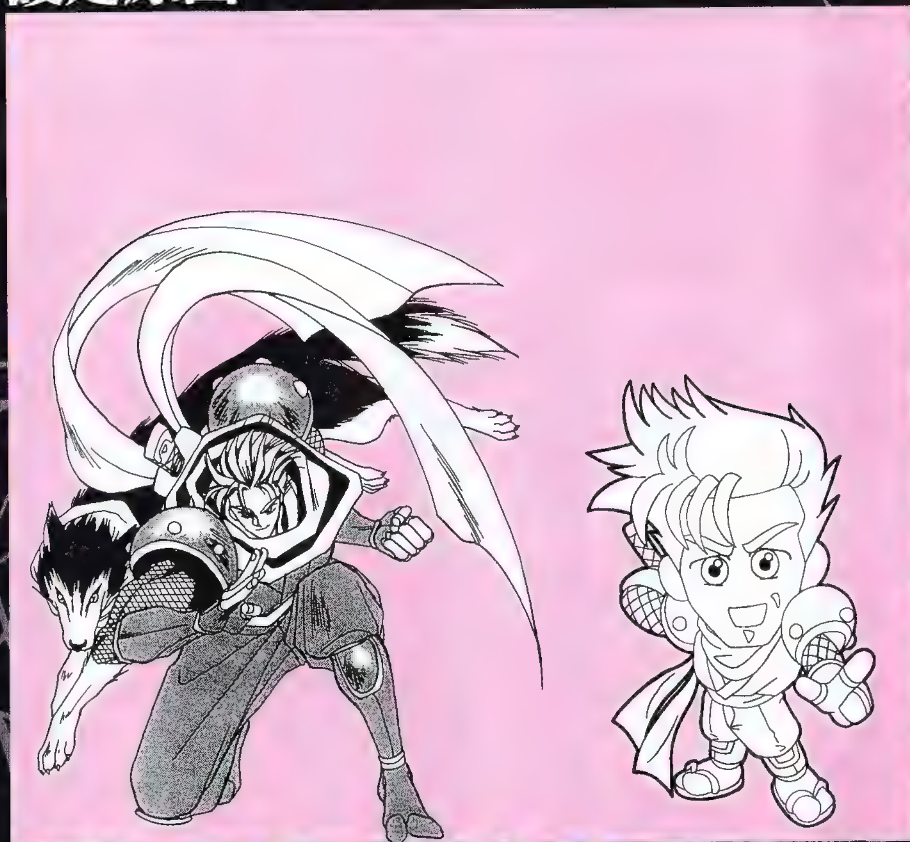
GALFORD
ガルフォード

　ぱちぱちと、軽い音を立てて薪の弾ける音が森の中に響く。
　秋も深まり、日が落ちると途端に身を裂かれるような冷気が降りてくる。
　金髪碧眼の忍者、ガルフォードは焚き火にくべる小枝を折りながら、側に寝そべる大きな愛犬に話しかけた。
「今日は冷えるな、パピィ」
　ワン、と大きな犬は返事を返し、頭をガルフォードに擦り付ける。
「ぱぴぃ、って、いうんだ。この犬」
　ガルフォードと一緒に焚き火を囲む少年がパピィの背中を撫でる。パピィは気持ち良さそうに目を細めた。
「そうさ、俺の大事な友達さ」
　ガルフォードは少年に向かって笑った。
　最近頻繁に起きる事件の元凶をガルフォードは調べていた。そのとき、同門の忍者アースクェイクと出会い、災禍の中心は日本にあることを知った。
　さすれば、きっと師なら何か知っているだろうと、ここ出羽山中まで足を運んだが、
「それを調べるのも忍びの仕事じゃ」
　といって師に追い返されてしまったのである。（※１）
　仕方なしに山を降りて行く途中でガルフォードは、山菜を取りに来た迷子の少年と出くわした。
　迷子になった心細さと、見たことも無い髪と瞳の人間と大きな犬に驚いて、少年は泣き出しそうになったが、
「ＯＫ！俺が麓まで連れて行ってやるぜ」
　そう言った。優しいガルフォードの表情を見て、少年は安心し一緒に山を降りることになったのである。
　しかし、何も教えてくれないなんて、師匠も冷たい、などと考え事をしていると、不意にマフラーを引っ張られた。
「ん？どうしたんだ、パピィ」
　見ると、少年がパピィに抱き着いたまま気持ち良さそうに寝ている。
「ま、今田だけだし、我慢だなパピィ」
　パピィはクゥン、と情けなく啼く。
　穏やかな寝息を立てて寝ている少年を見て、ガルフォードはついつい微笑みがこぼれた。
「懐かしいなぁ。あんなころもあったよな…」
「うぁぁぁん。お母さ〜ん」
　少年が顔中を涙で濡らし、キッチンのほうへと駆けて行く。
「またガルフォードを泣かせたの？シェーラ」
　キッチンから出て来た姉のルージェ（※２）が幼いガルフォードをなだめながら、階段の影に隠れている妹に、
「違うわよ。あたしが泣かせたんじゃないわよ」
　シェーラ（※３）が階段の影から顔を覗かせると、
「うぁぁぁぁぁん」
　ガルフォードが更に泣き出した。
「どうした？何を泣いているんだ、ガルフォード」
　大きな手がガルフォードを持ち上げる。
「おかえりなさい、父さん」
「パパ、おかえり」
「お父さん…」
　子供たちが帰って来た父親に挨拶をすると、父は「おう、ただいま」と軽く答えた。
　父親はガルフォードを抱き上げると、
「男が簡単に泣いてどうする？そんなことじゃ、自分の大切なものを護れないぞ」
「大切なもの…」
　涙を拭いながら父を見る。

台詞集

Plasma Blade！	プラズマブレード
Strike Heads！	ストライクヘッズ
Go Papy！	ラッシュドッグ&マシンガンドッグ
Mega Attack！	メガ・ストライク・ドッグ
Go Go Go！	メガ・ストライク・ドッグ
Hey, Papy！	勝ち
Yea！	勝ち
アリガト！	勝ち
チッチッチッ！	挑発
フウン！	挑発
オオオー！	怒り
トア！	攻撃
ヘヤ！	攻撃
ハッ！	攻撃
ヘヤッ！	攻撃
トアァッ！	攻撃
ウッ！	くらい
アッ！	くらい
Noッ！	くらい
アウチッ！	くらい
Noー！	負け

設定原画

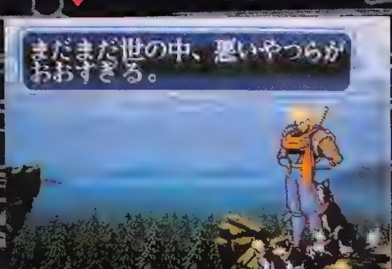


終章劇

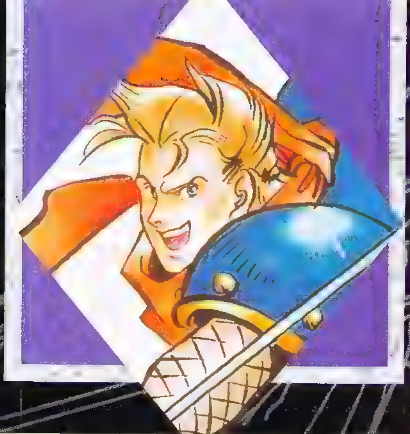
ENDING











GALFORD

通常技

最もたよりになるのは「遠距離立ち小斬り（サイドスレイ）」だ。ガルフォードを使っていてこれ程にも重宝する技というのもない。この技と「遠立ち中斬り（サイドバスター）」を取り混ぜていくと、非常にイヤらしい戦い方ができる。中斬りにキャンセルこそ掛からなくはなったが「伏せ」ている相手にも当てることができる技で、且つ最もリーチの長い攻撃なのだ。他にも利点はたくさんある。

跳び系では大攻撃が斬り、蹴り共に非常なまでに強くてよい。小蹴りや中斬りも対空性能バッチリだ。

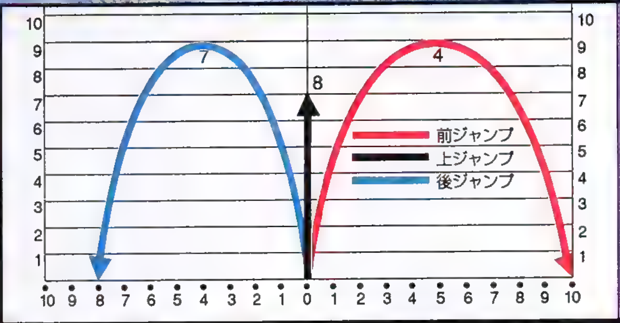
キャンセルが掛かる技も比較的多く、近立ち大斬りからの連続技は相手にとって驚異となるだろう。特に、ダッシュ攻撃の大斬りが遠距離ではなく近距離のカウンタースラッシュになる点が非常にうれしい限りだ。

ローリングスラッシュ以外は性能的によいものばかりなのでガンガン攻めよう（ＡＣｅ）

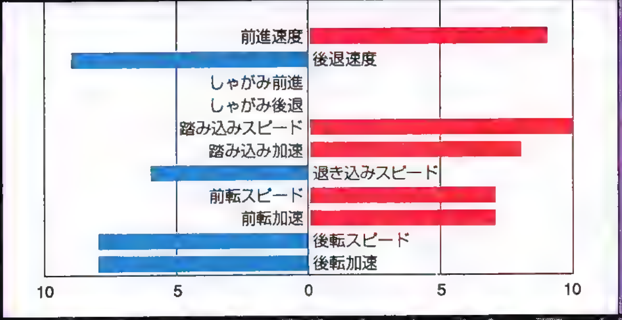
通常技（武器有り）



攻撃	距離	Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	ジャンプスレイ	ジャンプサイドスレイ	ウインミルバスター	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ジャンピングローリングソバット
垂直跳躍攻撃	遠距離	ジャンプスレイ	ジャンプサイドスレイ	ウインミルバスター	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ジャンピングローリングソバット
斜め跳躍攻撃	近距離	ジャンプスラッシュ	ジャンプサイドスラッシュ	サンダースラッシュ	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ランサーキック
斜め跳躍攻撃	遠距離	ジャンプスラッシュ	ジャンプサイドスラッシュ	サンダースラッシュ	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ランサーキック
立ち攻撃	近距離	ハイトスレイ	ハイトスレイ	カウンタースラッシュ	ニーキック	ニーキック	トルネードキック
立ち攻撃	遠距離	サイドスレイ	サイドバスター	ローリングスラッシュ	ハイキック	ハイキック	ハイサイドキック
しゃがみ攻撃	近距離	ダウンスレイ	ダウンスレイ	グランドスラッシュ	グランドキック	グランドサイトキック	ローリンククラッシュ
しゃがみ攻撃	遠距離	ダウンスレイ	ダウンスレイ	グランドスラッシュ	グランドキック	グランドサイドキック	レッグブレイカー

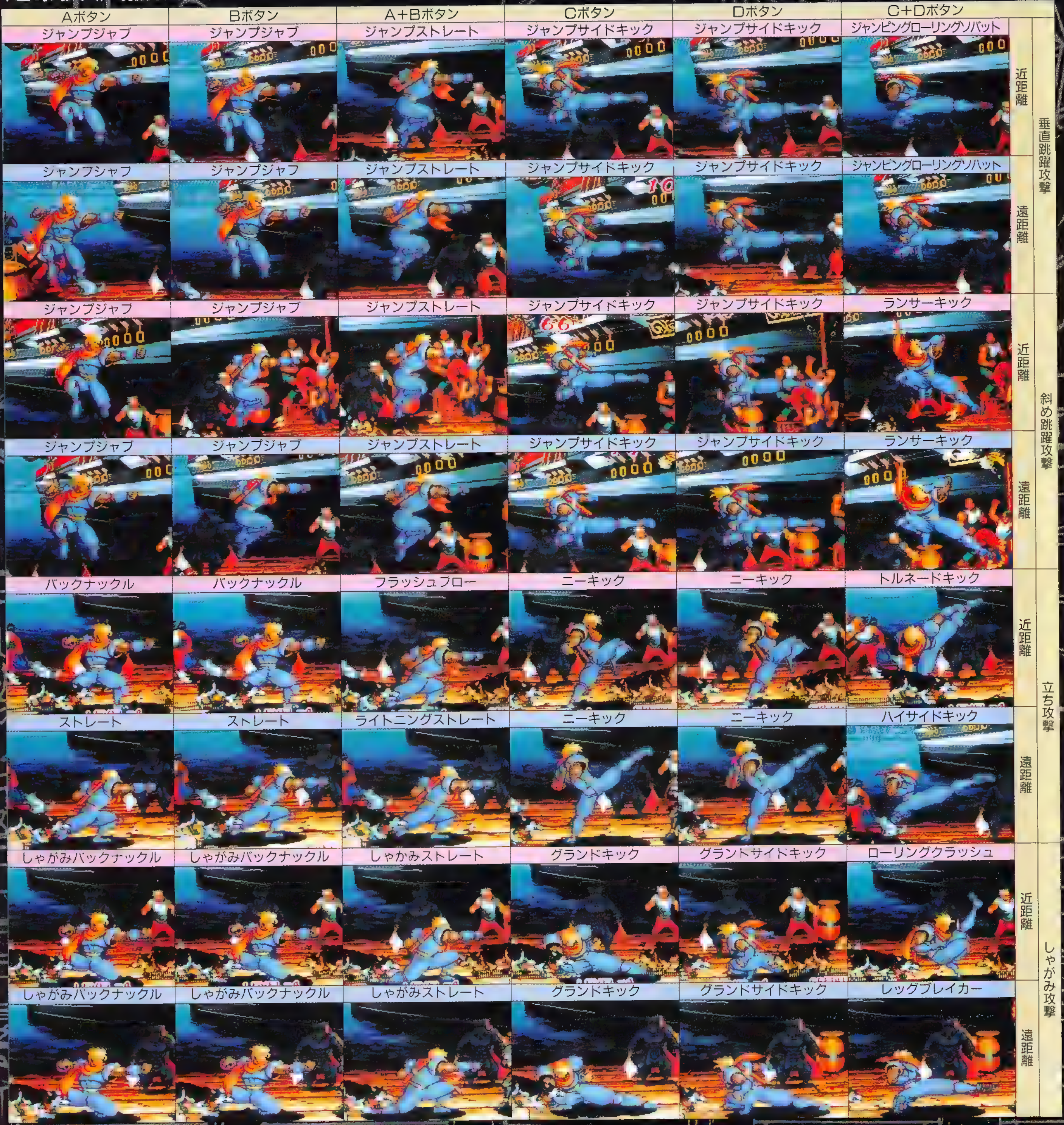


ジャンプ能力



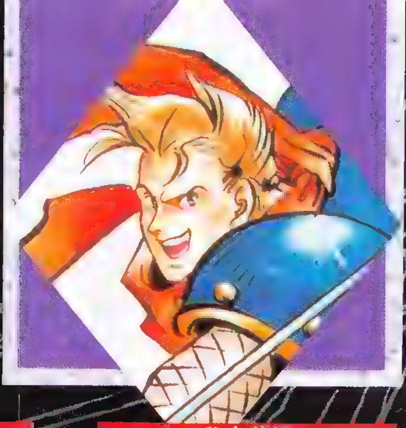
移動能力

通常技(武器無し)



		Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	ジャンプジャブ	ジャンプジャブ	ジャンプストレート	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ジャンピングローリングソバット
垂直跳躍攻撃	遠距離	ジャンプジャブ	ジャンプジャブ	ジャンプストレート	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ジャンピングローリングソバット
斜め跳躍攻撃	近距離	ジャンプジャブ	ジャンプジャブ	ジャンプストレート	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ランサーキック
斜め跳躍攻撃	遠距離	ジャンプジャブ	ジャンプジャブ	ジャンプストレート	ジャンプサイドキック	ジャンプサイドキック	ランサーキック
立ち攻撃	近距離	バックナックル	バックナックル	フラッシュフロー	ニーキック	ニーキック	トルネードキック
立ち攻撃	遠距離	ストレート	ストレート	ライトニングストレート	ニーキック	ニーキック	ハイサイドキック
しゃがみ攻撃	近距離	しゃがみバックナックル	しゃがみバックナックル	しゃかみストレート	グランドキック	グラントサイドキック	ローリングクラッシュ
しゃがみ攻撃	遠距離	しゃがみバックナックル	しゃがみバックナックル	しゃがみストレート	グランドキック	グランドサイドキック	レッグブレイカー

GALFORD



武器破壊技

メガストライクドッグ

→↘↓↙←→+D



必殺技

ストライクヘッズ

→↓↘+蹴る



必殺技

シャドーコピー

→←↙↓↘→+AorB



必殺技

プラズマブレード

↓↘→+斬る



秘奥義技

バッグスタブ

→←→←→←↓+BCD



必殺技

レプリカドッグ

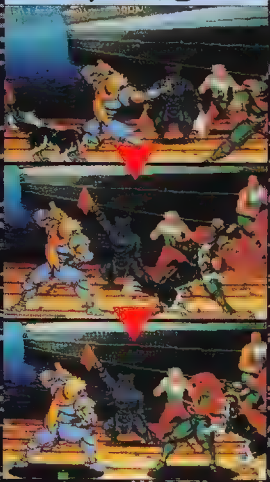
↓↙←+D



必殺技

マシンガンドッグ

↓↙←+C



必殺技

ラッシュドッグ

↓↙←+斬る



必殺技

ヘッド・レプリカアタック

ダメージ中にBCD



必殺技

リア・レプリカアタック

→↘↓↙←+BCD



必殺技

飛び道具「プラズマブレード」は出るまでに時間がかかるが出たあとのスキは小さい。ここから中斬りで連続技などもできるほどだ。

コマンド投げ「ストライクヘッズ」は通常投げより間合いが広く、威力もデカイ。点も高いのでCPU戦に重宝する。ダッシュからや相手の起き上がりになど利用価値は高い。

「リア・レプリカアタック」、これは基本的には使ってはいけないと断言までできる技。あなたの理性にまかせます。

「ヘッド・レプリカアタック」は連続技返しや気絶してしまいもう一度強力な連続技を喰らってしまいそうなときにわざと使って大斬り1発で許してもらう、な状況で使う。

「シャドーコピー」は移動系で使えそうだ。

「バックスタブ」は大がちょっとハナにつくが相手にプレッシャーを与えることができる。

パピーに関してはパピー用のページにくわしくあるのでそちらを見てくれ。(Ace)

鍔競り合い



ぬいぐるみ

➡↘⬇↙⬅➡⬅+C

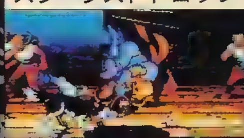


白刃取り



空中組技

スターダストドロップ



空中組技(対アースクェイク)

スターダストドロップ



投げ(武器無し)

ローリングドロップ



レッグスルー



投げ(武器有り)

ローリングドロップ



エグゼキューショナースラッシュ



投げ(対アースクェイク)

ライトニングキック



DATA FILE

通常攻撃・武器無し

立ち攻撃	斬り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	10
			遠	10
		強ボタン	近	17
			遠	17
	蹴り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	17
			遠	18
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	10
			遠	10
		強ボタン	近	17
			遠	17
	蹴り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	29
			遠	18
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	10
			遠	10
		強ボタン	近	15
			遠	15
	蹴り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	16
			遠	16
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	10
			遠	10
		強ボタン	近	15
			遠	15
	蹴り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	10
			遠	10
		強ボタン	近	15
			遠	15
組み技	斬り	中ボタン		21
		強ボタン		21
	蹴り	中ボタン		21
		強ボタン		21
対アースクェイク&黒子組み技				27
				27

通常攻撃・武器有り

立ち攻撃	斬り	弱ボタン	近	11
			遠	11
		中ボタン	近	20
			遠	18
		強ボタン	近	36
			遠	23
	蹴り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	17
			遠	18
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	近	11
			遠	11
		中ボタン	近	20
			遠	20
		強ボタン	近	29
			遠	29
	蹴り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	18
			遠	18
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	11
			遠	11
		中ボタン	近	18
			遠	18
		強ボタン	近	30
			遠	30
	蹴り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	16
			遠	16
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	11
			遠	11
		中ボタン	近	18
			遠	18
		強ボタン	近	30
			遠	30
	蹴り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	16
			遠	16
組み技	斬り	中ボタン		21
		強ボタン		21
	蹴り	中ボタン		21
		強ボタン		21
対アースクェイク&黒子組み技				27
				27

武器破壊必殺技

メガストライクドッグ	武有	34
	素手	34

真剣白羽取りからの攻撃

対アースクェイク&黒子	27
その他のキャラ	21

怒りゲージ

攻撃で増えるゲージ量	2
攻撃上昇率	+25%

空中組み技

対EQ&黒子	斬り	中ボタン	武有	21
			素手	21
		強ボタン	武有	21
			素手	21
他キャラ	斬り	中ボタン	武有	21
			素手	21
		強ボタン	武有	21
			素手	21

必殺技攻撃

プラズマブレード	弱ボタン	武有	21
		素手	21
	中ボタン	武有	21
		素手	21
	強ボタン	武有	21
		素手	21
ストライクヘッズ	弱ボタン	武有	15
		素手	15
	中ボタン	武有	20
		素手	20
	強ボタン	武有	30
		素手	30
ラッシュドッグ	弱ボタン	武有	21
		素手	21
	中ボタン	武有	21
		素手	21
	強ボタン	武有	21
		素手	21
マシンガンドッグ			30
			30
レプリカドッグ			14
			14
リアレプリカアタック		武有	24
		素手	24
ヘッドレプリカアタック		武有	24
		素手	24
シャドーコピー		武有	16
		素手	16



服部半蔵

HATTORI HANZO

名前：服部 半蔵（はっとり はんぞう）
流派：伊賀忍
武器銘：無名・忍者刀
生年月日：情報なし
年齢：35歳（推定）
出生地：出羽山中
血ノ型：A型（推定）
身長：6尺3寸（推定／[illegible]）
体重：[illegible]（推定／[illegible]）
趣向：茶道
家族構成：妻・[illegible]・[illegible]・[illegible]／次男・[illegible]
宝物：[illegible]

好きなもの：[illegible]（推定）
嫌いなもの：[illegible]
コンプレックス：[illegible]
剣の道についてどう考えているか？：[illegible]
重視するもの：[illegible]
特技：忍術
平和だと思うとき：[illegible]
好みのタイプ：[illegible]

雲は陽を覆い隠し、風は獣の如く大地を走る。

京都、八瀬へと向かう山中で服部半蔵はただ一人の男と対峙していた。

男が何者かを知る由もない。ただ、手練た忍びであるこの男を倒し、その懐に眠る密書を手に入れねばならぬのだ。

既に男の仲間の忍びは半蔵の手によって息絶えていた。

残るはこの手練れた忍びのみである。

半蔵が男とその仲間を追い始めてから、既に三刻が過ぎ陽は傾き始めていた。いかに修行を積んだ半蔵といえど、気力と体力は限界に近い。また、男もそろそろ限界だろう。

空気はぴんと張り、獣の鳴き声も聞こえない。

互いが何処に潜んでいるかを図りつつ、動き出す機会を狙っている。

風が止まった。

先に動いたのは相手の忍びであった。

木々の隙間から鉤爪の形をした苦無が飛んでくる。いかに疲れてはいても、苦無の飛ぶ方向は正確極まりなく半蔵を目指す。

半蔵はこの機会を待っていたかのように、音も立てずその場を離れ木々を駆け上がり、忍びに向かい石飛礫を放ち、すかさず印を結んだ。

「臨！」

半蔵は複数に分身する。正確には秘薬を用いて相手に幻覚を見せ、あたかも複数に分身したかのように見せるのだ。

石飛礫は男に当たり、男が体勢を崩した瞬間、半蔵は男の背後に回り、刃を一閃する。

半蔵は手ごたえを感じた。

男は受けた傷の痛みをこらえつつ、満身の力を振り絞り煙玉を放ち、半蔵は一瞬視界を奪われた。

と、同時に男の気配が消えた。男は伊賀忍群頭目から逃げることに成功したのである。

一瞬の不覚を取った半蔵であったが、あの傷ではとうてい逃げられまい、と男を追うことは止め、自らの疲れを癒すため、その場を離れた。

翌日早く、半蔵は取り逃がした忍びを追うべく、武士の姿に身を変え、京に向かう山道を下っていった。

途中、柔和な顔の物売りの老人を追い越そうとして、半蔵は、

「そうか、ぬしが忍びであったか」

と言い、年老いた物売りの背中に刃を立てた。

一瞬のことで物売りは交わすことができず、その曲がった背中に太刀を受けながら、

「何故、儂が忍びだとわかった…」

と問うた。懐に隠した小大刀を抜く力も無く、絶命寸前であった。

「知れたこと。ぬしのその残り香よ。昨日の闘いの折り、わしがそなたに当てた飛礫の香りが匂ってくるわ。多少水を浴びたとてその香りは消えぬ。そなたの鼻は麻痺し香りに気がつかなんだようだな…」

「ぬう…」

物売りに化けた忍びは倒れた。

半蔵は男の懐から密書を手に入れ、何事もなかったかの如く山道を下り、京へと入っていった。

後日、徳川幕府体制に批判的な若い貴族の当主が、病のため死亡したと幕府に届け出があった。

その影に服部半蔵の働きがあったことは言うまでもない。

台詞集

爆炎龍！	忍法　爆炎龍
モズ落とし！	モズ落とし
滅せよ！	モズ落とし
臨！	忍法 うつせみ天舞&忍法 うつせみ地斬&忍法 影分身
天魔伏滅！	忍法　天魔覆滅
フッフッフッ！	勝ち
数奇将星我にあり！	勝ち
フッ、来い！	挑発
怒り頂点なり！	怒り
ふんっ！	攻撃
はぁ！	攻撃
てぃ！	攻撃
えいっ！	攻撃
はぁーっ！	攻撃
はっ！	攻撃
あっ！	くらい
うっ！	くらい
あっっ！	くらい
がっっ！	くらい
不覚！	1本目負け
すまぬ、真蔵！	2本目負け

設定原画



終章劇



ENDING







HATTORI HANZO



通常技

●立ち小斬り
前に身を乗り出すので牽制に最適。だが足元が弱いのが難点

●立ち中斬り
半蔵のメイン武器。小斬り同様足元が弱いが、中段に判定がある（つまりしゃがんだ相手に当たる）し、何よりリーチがある。空振りするとかなりマズイ技で、キャンセルもかからないので必ず届く間合いで出すこと。

●大足払い（遠距離）
リーチが意外にある。キャンセルをかけて爆炎龍を出すといい。

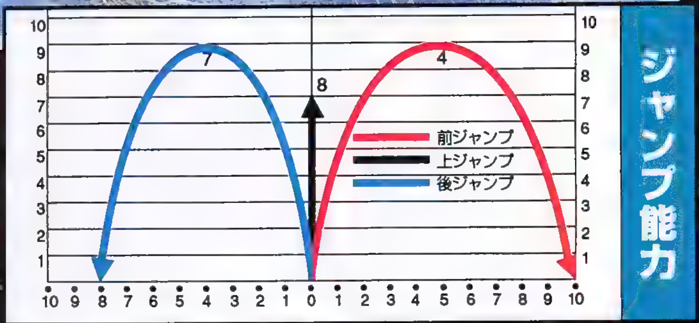
●ジャンプ中斬り
前作同様対空技として絶大な効果を発揮する。相手との間合いを見極め、ジャンプ方向を決めよう。

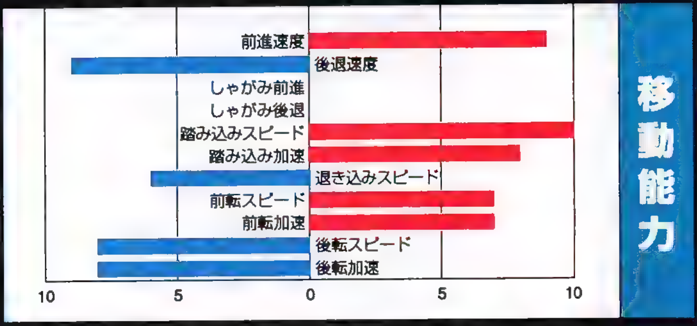
●ジャンプ大斬り
下方向に強く、多くの地上対空技をつぶせる。出るまでは遅いので、空中でかち合うと負けやすい。
これをすかして、着地と同時に大もず落としをしかけるのが有効だ。（C・LAN）

通常技（武器有り）



		Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	跳び縦斬り	跳び縦斬り	跳び風車斬	跳び蹴り	跳び蹴り	飛翔回転脚
垂直跳躍攻撃	遠距離	跳び縦斬り	跳び縦斬り	跳び風車斬	跳び蹴り	跳び蹴り	飛翔回転脚
斜め跳躍攻撃	近距離	跳び縦斬り	跳び縦斬り	烈風空裂斬	跳び蹴り	跳び蹴り	襲撃脚
斜め跳躍攻撃	遠距離	跳び縦斬り	跳び縦斬り	烈風空裂斬	跳び蹴り	跳び蹴り	襲撃脚
立ち攻撃	近距離	縦斬り	縦斬り	振り抜き斬り	膝蹴り	肝臓蹴り	空撃脚
立ち攻撃	遠距離	横斬り	踏み込み斬り	風車斬	三日月蹴	三日月蹴り	旋風脚
しゃがみ攻撃	近距離	半月斬	半月斬	三日月斬り	下段蹴	足払い脚	回転脚
しゃがみ攻撃	遠距離	半月斬	半月斬	三日月斬り	下段蹴り	足払い脚	円弧旋風脚





通常技(武器無し)

		Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	飛翔裏拳	飛翔裏拳	飛翔正拳突き	跳び蹴り	跳び蹴り	飛翔回転脚
垂直跳躍攻撃	遠距離	飛翔裏拳	飛翔裏拳	飛翔正拳突き	跳び蹴り	跳び蹴り	飛翔回転脚
斜め跳躍攻撃	近距離	飛翔裏拳	飛翔裏拳	飛翔正拳突き	跳び蹴り	跳び蹴り	襲撃脚
斜め跳躍攻撃	遠距離	飛翔裏拳	飛翔裏拳	飛翔正拳突き	跳び蹴り	跳び蹴り	襲撃脚
立ち攻撃	近距離	裏拳	裏拳	猿臂連撃打	膝蹴り	肝臓蹴り	空撃脚
立ち攻撃	遠距離	突き	正拳突き	正拳突き	三日月蹴り	三日月蹴り	旋風脚
しゃがみ攻撃	近距離	鉄槌打ち	鉄槌打ち	下段正拳突き	下段蹴り	足払い脚	回転脚
しゃがみ攻撃	遠距離	鉄槌打ち	鉄槌打ち	下段正拳突き	下段蹴り	足払い脚	円弧旋風脚



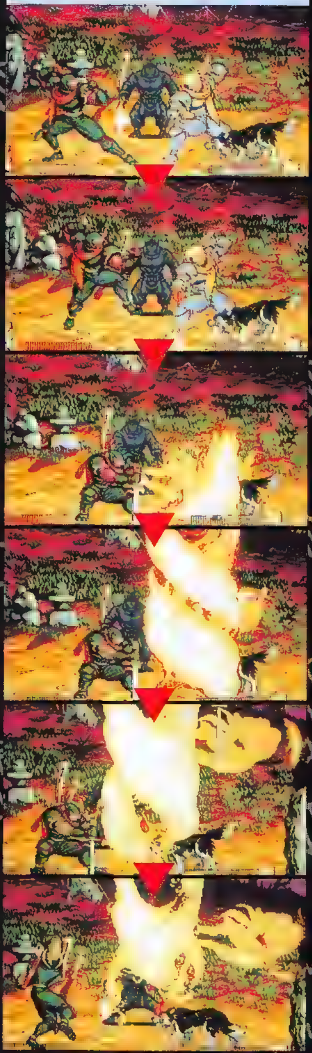
HATTORI HANZO



武器破壊技

忍法天魔覆滅

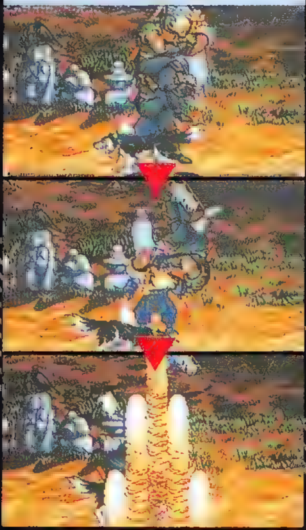
➡↘⬇↙⬅➡+D



必殺技

モズ落とし

➡⬇↘+蹴る



必殺技

忍法爆炎龍

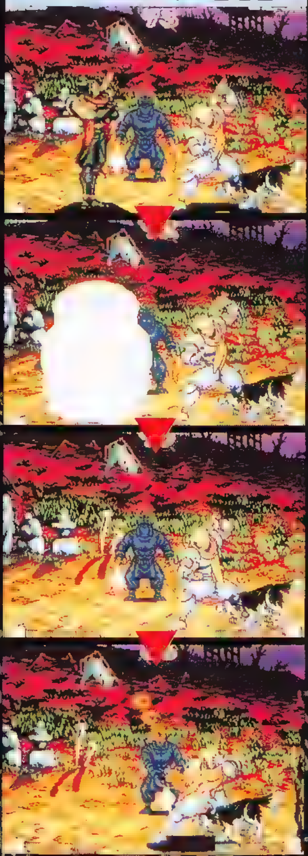
➡↘⬇↙+斬る



秘奥義技

忍法影舞

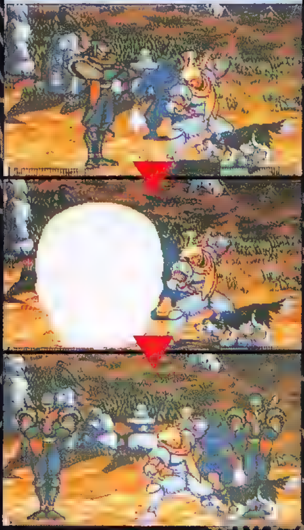
➡⬅➡⬅➡⬅⬇+BCD



必殺技

忍法影分身

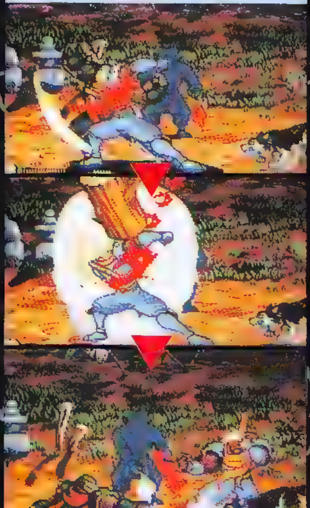
➡⬅↙⬇↘➡+AorB



必殺技

忍法うつせみ地斬

ダメージ中　BCD



必殺技

忍法うつせみ天舞

➡↘⬇↙⬅+BCD



必殺技

烈風手裏剣・改

ジャンプ中⬅↙⬇↘+斬る



必殺技

●忍法爆炎龍
硬直が長いので至近距離での乱発は禁物。間合いを離して使うのが基本。ダッシュで追い越したり、一緒に跳んでいってたたみかけるのが常套手段。

●モズ落とし
大でかけるのが基本。半蔵の持つ単体の技では最も威力が高い。ダッシュからジャンプから…様々なバリエーションを駆使して最優先で狙いにいくべき技だ。

●忍法影分身
分身は2体になってしまったが、出現後すぐ動けるようになり、かつ相手が偽者を攻撃すると爆弾が出現する。結果、かなり使い勝手がよくなったといえる。CPU戦では分身⬇もず落としというパターンが非常に有効だ。

●忍法うつせみ地斬
ジャンプ中斬りのグラフィックで地面から現れるようになった。しかしスキが大きいため、ガードされると格好の攻撃対象となる。使用頻度は皆無に等しい。（C. LAN）

鍔競り合い



ぬいぐるみ

➡⬅➡⬅➡⬅⬇+A



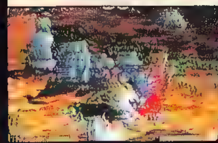
白刃取り



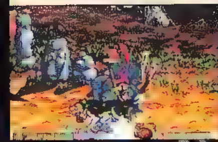
空中組技（武器有り）
空転撃



蹴り投げ（武器有り）
首投げ斬り



斬り投げ（武器有り）
空転投げ



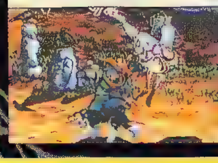
投げ（対アースクェイク）
烈風空裂脚



空中組技（武器無し）
空転撃



蹴り投げ（武器無し）
首投げ斬り



斬り投げ（武器無し）
空転投げ



DATA FILE

真剣白羽取りからの攻撃

対アースクェイク＆黒子	27
その他のキャラ	21

通常攻撃・武器無し

			近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	10	10
		強ボタン	17	17
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	13	13
		強ボタン	18	19
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	10	10
		強ボタン	17	17
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	13	13
		強ボタン	19	19
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	10	10
		強ボタン	15	15
	蹴り	弱ボタン	4	4
		中ボタン	9	9
		強ボタン	16	16
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	10	10
		強ボタン	15	15
	蹴り	弱ボタン	4	4
		中ボタン	9	9
		強ボタン	17	17
組み技	斬り	中ボタン／強ボタン	21	21
	蹴り	中ボタン／強ボタン	21	21
対アースクェイク＆黒子組み技			27	27

通常攻撃・武器有り

			近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	10	10
		中ボタン	20	19
		強ボタン	35	34
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	13	13
		強ボタン	18	19
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	10	10
		中ボタン	17	17
		強ボタン	31	31
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	13	13
		強ボタン	19	19
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	10	10
		中ボタン	18	18
		強ボタン	30	30
	蹴り	弱ボタン	4	4
		中ボタン	10	10
		強ボタン	17	17
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	10	10
		中ボタン	18	18
		強ボタン	30	30
	蹴り	弱ボタン	4	4
		中ボタン	10	10
		強ボタン	17	17
組み技	斬り	中ボタン／強ボタン	21	21
	蹴り	中ボタン／強ボタン	21	21
対アースクェイク＆黒子組み技			27	27

怒りゲージ

攻撃で増えるゲージ量	1
攻撃上昇率	+12%

武器破壊必殺技

	武有	素手
天魔覆滅	32	無し

空中組み技

			武有	素手
対EQ＆黒子	斬り	中ボタン	21	21
		強ボタン	21	21
他キャラ	斬り	中ボタン	21	21
		強ボタン	21	21

必殺技攻撃

		武有	素手
忍法爆煙龍	弱ボタン	16	16
	中ボタン	14	14
	強ボタン	14	14
モズ落とし	弱ボタン	20	20
	中ボタン	26	26
	強ボタン	41	41
烈風手裏剣・改	弱ボタン	13	13
	中ボタン	13	13
	強ボタン	13	13
忍法うつせみ天舞		24	16
忍法うつせみ地斬		18	15
忍法影分身		16	16



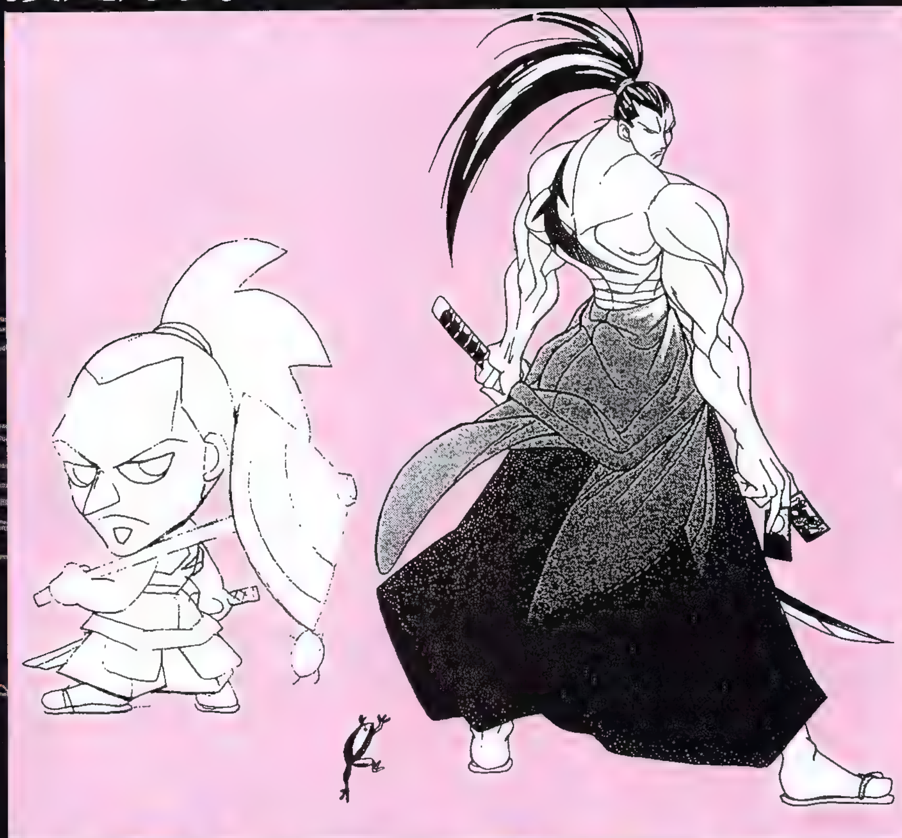
牙神幻十郎
KIBAGAMI GENJYURO

「先生、またよろしくお願いしますよ」
　商人風の老人が、牙神幻十郎に向かい紫色の袱紗に包んだ小判を差し出した。
「足りぬ…な」「ええ、ええ。これはほんの前金でございます。見事仕留めていただいたあかつきには、もう50両用意しております故、それと、これはほんのわたしの気持ちでございます」
　紫色の袱紗の中にもう30両ばかり、小判が積まれていた。
「これでたっぷりと女でも抱いてきておくんなさい。いや、先生は男のほうが良いのでしたかな」老人はいやらしく笑った。
　幻十郎は老人に一瞥をくれると、南蛮渡来の秘薬を煙管に詰め、またぷかりと紫煙を吐き出した。「…くだらぬ世の中だ」
　幻十郎は京で生まれた。母親は色白で小柄な女性で、どこか虚ろな眼をした表情が印象的であった。ときどきおかしなことを口走ったり、奇怪な行動を取る癖があった。
　幻十郎は父親を知らない。母親は幻十郎に、「お前の父上はお城のお殿様よ。幻十郎、お前はわたしの誇りだよ」と言ったかと思うと、「お前など生まれて来なければよかった。お前は罪人の子さ。人殺しの子さ。どこかへいっちまいな」などと言う。
　父親についてはどれが正しいのか幻十郎には分からなかったし、幻十郎も知ろうとは思わなかった。
　なぜなら母親は、よく知らない男を家に連れて来た。わずかな小遣いを幻十郎に与え、「夕暮れまで帰ってくるんじゃないよ」
　と厳しい顔付きで言い、幻十郎が夕暮れに家に戻ると、決まって、「お城の父上が迎えに来てくれるまでの辛抱だよ」と、幻十郎を抱き締めた。
　ある日、母親がまた知らない男を家に連れて来た。汚い浪人だった。
　母親はいつものように幻十郎に小遣いを持たせ、外に遊びに出掛けさせた。
　夕暮れに家に戻ると、いつもと違い、男はまだ家にいた。帰る様子もなく、酒を浴びるように飲んでいた。男は幻十郎をじろり、と睨み「なんでぇ、その目付きは。気にいらねぇな！」
　と、幻十郎に向かって盃を投げた。盃は幻十郎の額に当たり、血が滲んできた。それを見て、母親は幻十郎を庇うどころか、「幻十郎。おとっつあんに、おあやまんなさい」と言った。母親の頭はまた混乱しているようで、男はにやにやと笑い続けた。
　それから、しばらく男は幻十郎の家に居座り続けた。幻十郎の身体には大小の打ち身が絶えることが無く、母親は相変わらずなにも言わない。（殺してやる）それが初めて幻十郎に生まれた殺意であった。
　ある日、幻十郎が帰ると男は母親との情事の最中だった。
　男は幻十郎を見るや、「貴様の母親が嬲られている様はどうだ、ええ？」
　と、いやらしく笑った。
　恍惚とした表情で母親は、「幻十郎、幻十郎、助けておくれ。母さんはこの男に殺されちまうよ」と、懇願した。
　隅に置いた男の大刀を掴むと、母親の情夫に向かって刃を振り下ろした。
　ぼとり、と鈍い音を立てて男の二の腕が落ちた。母親の悲鳴が辺り一面に響き、情夫にすがりついた。
　幻十郎は冷静さを取り戻し、大刀を捨て家を出ようとした。もう二度と帰らないつもりだった。不意に幻十郎は背中に焼けるような熱さを感じた。振り返ると、血とあぶらにまみれた大刀を握る母親がいた。髪を振り乱し、言葉にならない嗚咽を吐きながら、
「あああ、さっさと殺しちまえばよかった。お前のせいであたしはいつも不幸だった」
　母親は既に狂っていた。
　幻十郎はそれから先をよく覚えていない。飛び散る血飛沫、喚き散らす男の声、母親の悲鳴、熱く焼ける背中。そして…一面の血の海、息の絶えた男と女。
　数日後、幻十郎は老人の依頼どおり、人を殺した。「先生、先生。ありがとうございます。これで枕を高くして眠れる、というものです。これは、お約束の半金50両で…」と言うや否や幻十郎は大刀を抜き老人に向かった。「な、何をなさります。子飼いの犬に手を咬まれるなんて、わたしはまっぴらですよ」
　あわてたように老人は後ずさる。
　幻十郎はいつものように、口の端を吊り上げて笑い、「子飼い？俺は誰にも飼われた覚えなどないわ。貴様を殺せば喜ぶ奴がいる。ただ、それだけのことだ」
　一閃、幻十郎の刃が老人を貫いた。
「…おろかな。他人を信用するから寝首をかかれるのだ」幻十郎は血のついた大刀を払い、「友情、平和、愛…全てを信じろ。そして裏切りを味わえ。貴様の首は俺が斬ってやるぞ、なぁ覇王丸」

台詞集

ひとつ！	三連殺（牙）＆五光斬
ふたつ！	三連殺（角）＆五光斬
みっつ！	三連殺（鱗）＆五光斬
よっつ！	五光斬
いつつ！	五光斬
猪鹿蝶ォ！	三連殺(牙・角・鱗)
五光ッ！	五光斬
光翼刃！	桐覇　光翼刃
散れィ！	桜華斬
身の程知らずが！	勝ち
阿呆が！	勝ち
…ん？	勝ち
ふーっ！	勝ち
それだけか？	挑発
もう、殺す！	怒り
どりゃあ！	攻撃
りゃー！	攻撃
でゃあー！	攻撃
とぁー！	攻撃
はぁー！	攻撃
がっ！	くらい
あっっ！	くらい
あっ！	くらい
あうっ！	くらい
やるな	くらい
貴様などに屈するとはァ	負け

設定原画



終章劇



ENDING







KIBAGAMI GENJYURO



通常技

幻十郎といえば大斬りだが、使える通常技で1番に挙げるのはやっぱりしゃがみ中斬り。リーチのなさと、空振りしたときのスキの大きさは気になるが、技の出る早さはホンモノ。相手の小斬りと十分勝負できる。スキが大きいので絶対に空振りしないように！

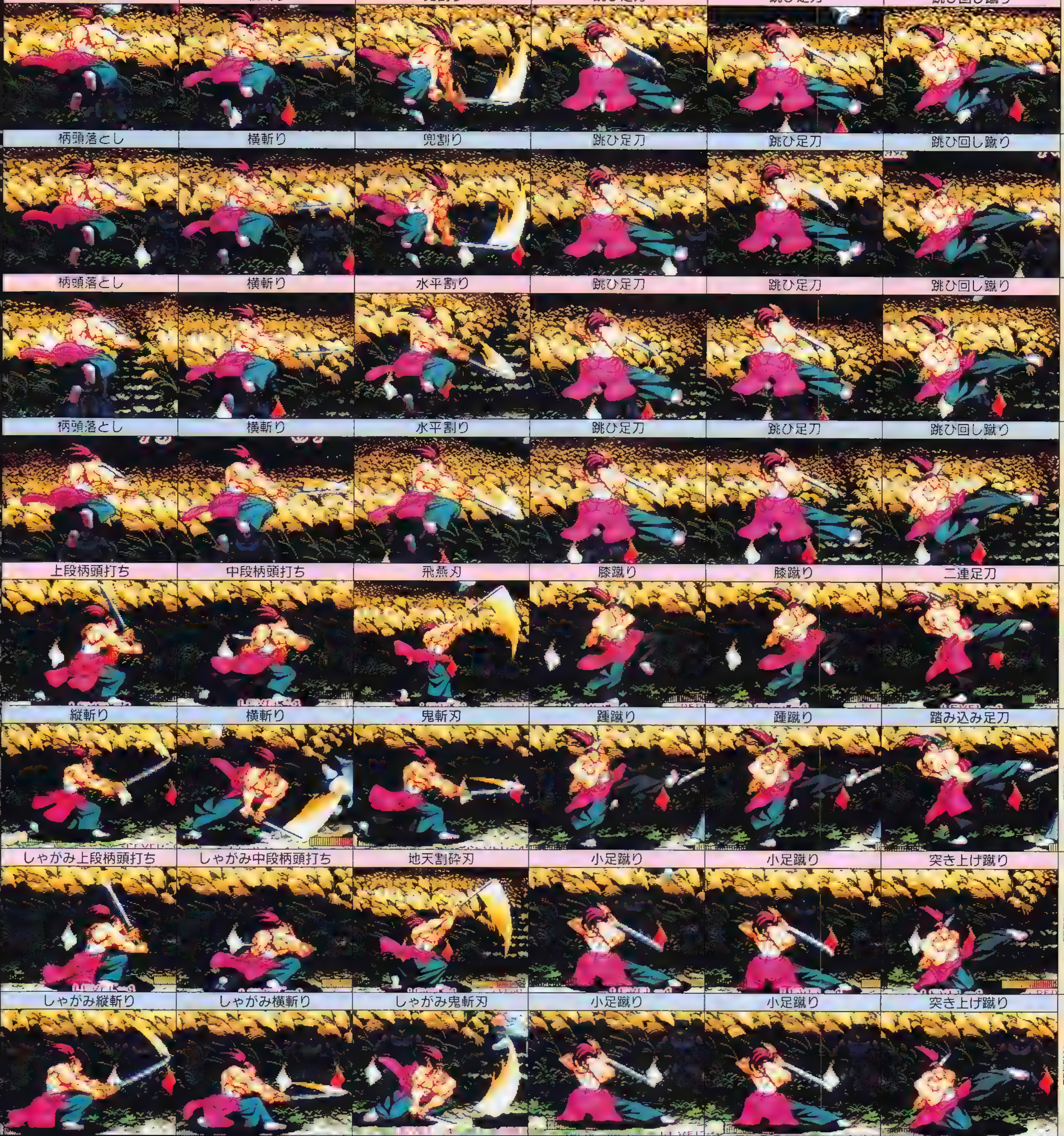
次に大斬り。出るまが少し遅いが、リーチの長さと攻撃力がその欠点を補っている。ただし、柄アタックをしてしまうと相手に与えるダメージはほんの少し。近距離で使うときは注意せよ。

ジャンプ攻撃は、中斬りが強い。光翼刃がダメすぎなので、相手の跳び込みはこの技で、返すようにしたい。

一部の小技、半蔵、ガルのジャンプ大斬りには相打ちになったり負けてしまったりする。小技に負けるのはいいが、ジャンプ大斬りに負けると痛いのでうまく逃げジャンプ大斬り、ジャンプを潜って立ち中斬りと相手の技によって使い分けるようにしよう。

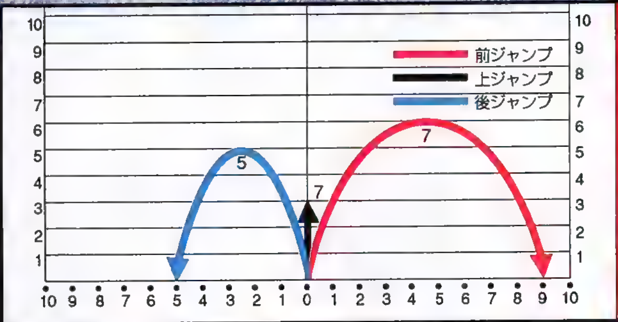
（松っちゃん）

通常技(武器有り)

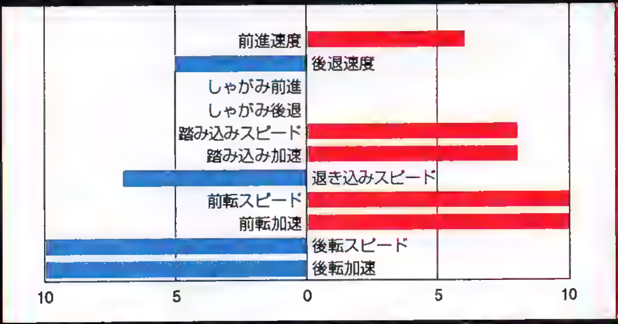


		Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	柄頭落とし	横斬り	兜割り	跳び足刀	跳び足刀	跳び回し蹴り
垂直跳躍攻撃	遠距離	柄頭落とし	横斬り	兜割り	跳び足刀	跳び足刀	跳び回し蹴り
斜め跳躍攻撃	近距離	柄頭落とし	横斬り	水平割り	跳び足刀	跳び足刀	跳び回し蹴り
斜め跳躍攻撃	遠距離	柄頭落とし	横斬り	水平割り	跳び足刀	跳び足刀	跳び回し蹴り
立ち攻撃	近距離	上段柄頭打ち	中段柄頭打ち	飛燕刃	膝蹴り	膝蹴り	二連足刀
立ち攻撃	遠距離	縦斬り	横斬り	鬼斬刃	踵蹴り	踵蹴り	踏み込み足刀
しゃがみ攻撃	近距離	しゃがみ上段柄頭打ち	しゃがみ中段柄頭打ち	地天割砕刃	小足蹴り	小足蹴り	突き上げ蹴り
しゃがみ攻撃	遠距離	しゃがみ縦斬り	しゃがみ横斬り	しゃがみ鬼斬刃	小足蹴り	小足蹴り	突き上げ蹴り

ジャンプ能力

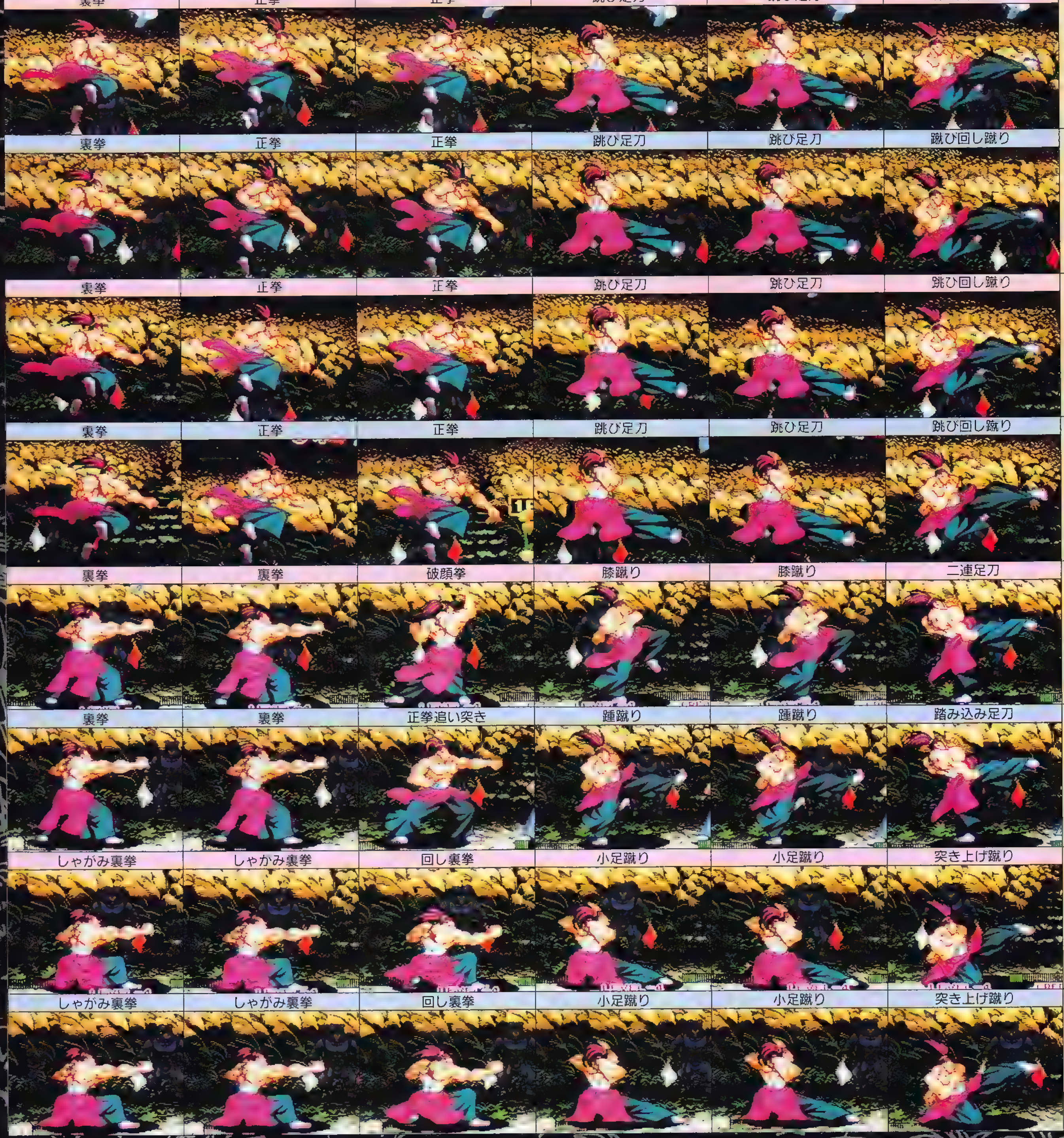


移動能力



通常技(武器無し)

	Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン		
垂直跳躍攻撃	裏拳	正拳	正拳	跳び足刀	跳び足刀	跳び回し蹴り	近距離	
	裏拳	正拳	正拳	跳び足刀	跳び足刀	跳び回し蹴り	遠距離	
斜め跳躍攻撃	裏拳	正拳	正拳	跳び足刀	跳び足刀	跳び回し蹴り	近距離	
	裏拳	正拳	正拳	跳び足刀	跳び足刀	跳び回し蹴り	遠距離	
立ち攻撃	裏拳	裏拳	破顔拳	膝蹴り	膝蹴り	二連足刀	近距離	
	裏拳	裏拳	正拳追い突き	踵蹴り	踵蹴り	踏み込み足刀	遠距離	
しゃがみ攻撃	しゃがみ裏拳	しゃがみ裏拳	回し裏拳	小足蹴り	小足蹴り	突き上げ蹴り	近距離	
	しゃがみ裏拳	しゃがみ裏拳	回し裏拳	小足蹴り	小足蹴り	突き上げ蹴り	遠距離	



KIBAGAMI GENJURO



武器破壊技

五光斬

→↘↓↙←→+A



必殺技

桜華斬

↓↙←+斬る



必殺技

桐覇光翼刃

→↓↘+斬る



必殺技

三連殺（牙・角・燐）

↓↘→+斬る（連続3回）



必殺技

桐覇光翼刃は、見た目は派手だがほとんど使いものにならない。与えるダメージが小さく、上空に舞い上がるまでに相手の技につぶされることが多い。

対空技として使うなら光翼刃よりも桜華斬のほうがいい。攻撃判定がかなり大きいので相手にあてやすい。また、出るまでが早いので多少反応が遅れても大丈夫だ。ただし、桜華斬を対空技として使うなら相手が少し遠い間合いのときにしておこう。近すぎると、少し出すタイミングが早かっただけで跳び越される恐れがあるからである。

幻十郎の攻撃の幅を大きく広げてくれるのが三連殺だ。めくりが簡単に狙え、3発連続してあてれば相手は転ぶ(転ばない場合もあり)。

また、「ひとつ」、「ひとつ」と出していけば相手を牽制しつつも削ることができる。

ところが、単調な攻めになってしまうと意外とかわされやすい。相手の不意をうまくついて使っていこう。

(松っちゃん)

鍔競り合い



ぬいぐるみ

➡↘⬇↙⬅➡⬅+B



白刃取り



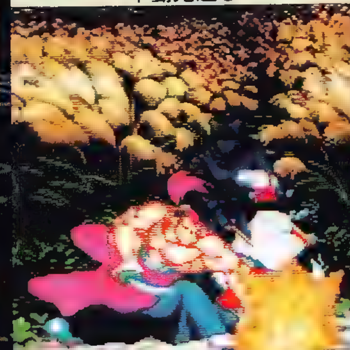
投げ(武器無し)

不動鬼返し



投げ(武器有り)

不動鬼返し



投げ(対アースクェイク)

桐覇二段蹴り



DATA FILE

通常攻撃・武器無し

			近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	18	18
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	12	12
		強ボタン	15	17
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	18	18
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	12	12
		強ボタン	17	17
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	16	16
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	12	12
		強ボタン	15	15
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	11	11
		中ボタン	11	11
		強ボタン	16	16
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	12	12
		強ボタン	15	15
組み技	斬り	中ボタン/強ボタン	18	18
	蹴り	中ボタン/強ボタン	18	18
対アースクェイク&黒子組み技			20	20

通常攻撃・武器有り

			近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	11	11
		中ボタン	22	20
		強ボタン	28	38
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	12	12
		強ボタン	15	17
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	11	11
		中ボタン	21	19
		強ボタン	32	35
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	12	12
		強ボタン	17	17
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	11	11
		中ボタン	19	19
		強ボタン	32	32
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	12	12
		強ボタン	15	15
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	11	11
		中ボタン	19	19
		強ボタン	26	26
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	12	12
		強ボタン	15	15
組み技	斬り	中ボタン/強ボタン	18	18
	蹴り	中ボタン/強ボタン	18	18
対アースクェイク&黒子組み技			20	20

真剣白羽取りからの攻撃

対アースクェイク&黒子	20
その他のキャラ	18

怒りゲージ

攻撃で増えるゲージ量	3
攻撃上昇率	+38%

武器破壊必殺技

五光斬	武有	32
	素手	無し

必殺技攻撃

		武有	素手
三連殺(弱・中・強同じ)	一回目	10	無し
	二回目	12	無し
	三回目	19	無し
桜花斬	弱ボタン	16	無し
	中ボタン	16	無し
	強ボタン	16	無し
桐覇光翼刃	弱ボタン	10	無し
	中ボタン	10	無し
	強ボタン	10	無し



チャムチャム
CHAM CHAM

名前：チャムチャム
流派：ンムヤワ流
武器銘：ヨックモックムック
生年月日：1775年5月30日
年齢：14歳
出生地：グリーンヘル
血の型：ンムヤワO型
身長：155cm
体重：43kg
三体数：B75・W56・H78
趣向：木登り
家族構成：父・サムサム／母・ケンタ／兄・タムタム／子分・パクパク
宝物：タンジルストーン
好きなもの：デンキウナギとバナナ
嫌いなもの：お説教
コンプレックス：じっとしているのが苦手。お父さンに、よく怒られるンだ
剣の道についてどう考えている？：なに、ソレ？
尊敬する人：タム兄ちゃん
特技：サルの調教
平和だと思うとき：デンキウナギでシビれているとき
好みのタイプ：タム兄ちゃんみたいな人
現代社会での彼らは…？：女子中学生

「タム兄ちゃん、バナナン、バナナン探すの。ボク、バナナ食べるンだ」
息せききって走って来たチャムチャムは、兄タムタムに飛びついた。
「？」
タムタムは笑いながら首を傾げた。
パレンケストーンに護られたグリーンヘルでは人々が平穏な日々を送っている。
勇者タムタムはパレンケストーン探索の後、戦いの仮面を脱ぎ、グリーンヘルの護り人となって過ごしている。
「あのねあのね、むこうの湖にね、デンキウナギがいて、フラミンゴが言ってたの」
「ちゃむちゃむ。落チ着イテ喋ル」
「フラミンゴが言ってたの！」

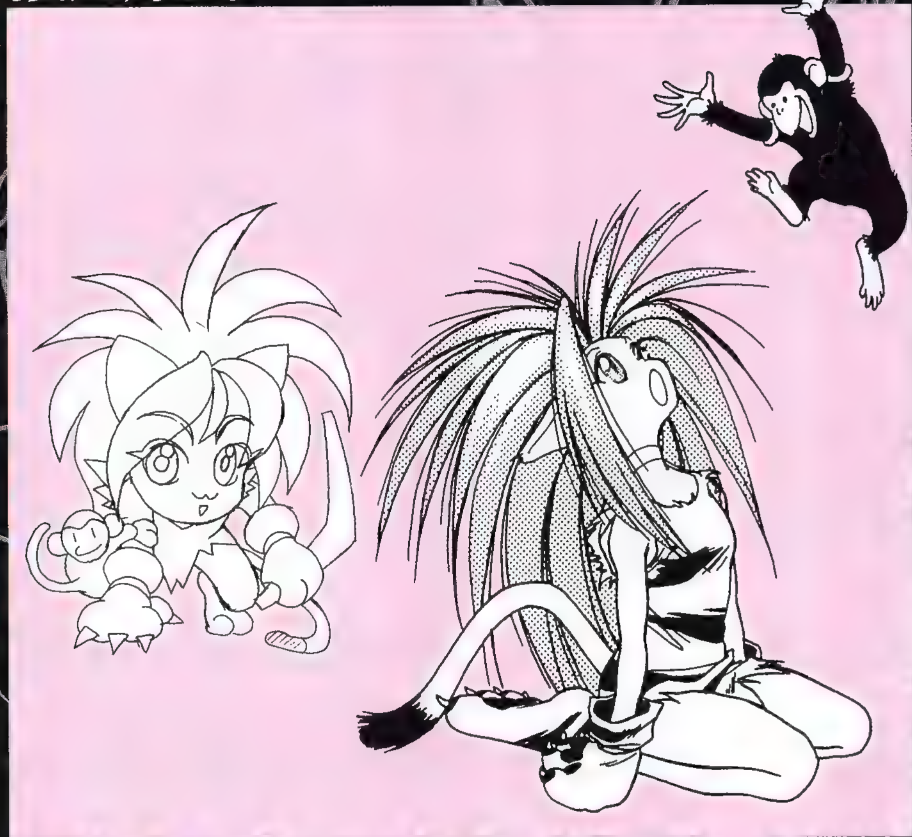
デンキウナギの味が忘れられないチャムチャムは、村の外れの湖に漁に出掛けた。お日様が顔を出し始めてから、頭の真上に来るまでデンキウナギを捜し続けたが、結局何も捕まえることができなかった。くたびれたチャムチャムが水辺で遊んでいた時、フラミンゴの噂話が聞こえてきたのである。
《ねえねえ、ご存じ？　ハレハレ山(※1)の山頂には、何でも願いの叶う不思議なたからものがあるんですって》
《ええ、知ってるわ。何でも願いの叶う不思議なバナナン》
《そう、ハレハレ山はとても危険で、あたしたち鳥でもたどり着くのが困難なのよ》
《でも、一度見てみたいわ。不思議なバナナン》
《そうね。見てみたいわね》
グリーンヘルの村の人間の大半、特に子供たちは動物の会話を聞くことができた。
話の一部始終を聞き終えたタムタムは、ハレハレ山はとても危険だから、行ってはいけないとチャムチャムに言った。
ハレハレ山は「聖なる魔が住まう山」とも言われ、足を踏み入れるものはいない。
「えーッ。ボク、バナナン欲しいよ。バナナン見つけるンだ。タム足ちゃんがダメって言ッてもボク行くンだからね」
一度言い出したら聞かない妹の性格をよく知っているタムタムは、大きな溜め息を一つつき、仕方がないので「不思議なバナナン」を見つけるため、ハレハレ山へと向かった。
ハレハレ山は常に濃い霧に包まれ、視界は非常に悪く気温も低い。道らしい道は何もなく、熱帯の植物があったかと思うと、いきなり針葉樹の林が広がる。
「ハレハレ山って、おもしろいね。タム兄ちゃン」
脆い岩場をよじ登っていると、不意に、大きな鳥がチャムチャム一行の前をよぎった。翼に爪の生えた大きな鳥はグリーンヘルでは見ることができない。
「あのね、ボクからタンジルストーン(※2)を取ッてッた鳥も、あんな鳥だったよ。でも、あの鳥は悪い鳥じゃないよね」
ハレハレ山は不思議な山だった。爪のある大きな鳥に加え、大きなとかげ、毛むくじゃらの象など、普段見ることのない動物などたくさん見かけた。(※3)
谷に落ちそうになったり、何度か動物に襲われそうになったりもしだが、機敏に回避しようやく霧の晴れた頂上に着くことができた」
「バナナン、バナナンは!?」
辺りを見回すが、バナナの樹など見当たらない。だが、微かにバナナの匂いはする。タムタムは小さい妹の肩を叩き、岩場の蔭に隠れている1本のバナナの樹を指さした。
「バナナンだッ」
そこには黄金に光り輝くバナナンの成るバナナの樹が1本あった。甘い、甘い、バナナの香りがいっぱいに広がる。
「ちゃむちゃむ、何デモ願イノ叶ウ不思議ナばななん。何ヲ望ム？」
タムタムは高い背を屈め、チャムチャムの顔をのぞき込んだ。
チャムチャムは少し宙を見て、大きな声で叫んだ。
「おいしいバナナが食べたい！」
かくして、チャムチャムは冒険の末、不思議なバナナンを見つけだし、念願のおいしいバナナを食することができた。
数日後、チャムチャムは素朴な疑問が浮かんだ。不思議なバナナンはどんな味がするンだろう、と。

(※1)より正確に日本語のカタカナ表記をすると「ハゥレハゥレ山」となる。
(※2)より正確に日本語のカタカナ表記にすると「ゥトァワレンディェル」となる。パレンケ(ゥピャレンクェ)ストー、と同じく、「ゥトァワ」にアクセントを持つと「気高い」や「聖なる」の意となるが、真中「レン」にアクセントがくると「破壊」「破滅」といった逆説的な意味となる。

台詞集

えいッ！	とびひっかき
この！	とびひっかき
このぅ！	とびひっかき
行けッ、パクパク！	パクパク・デオス
パクパク、やっちゃえ！	ムーラ・パクパク
行くぞ！	メタモアニマルアタック&開始
どうだッ！	投げ
ジャンボ！	ジャンプ
ウン、わかった！	勝ち
ん?	勝ち
もう、怒ったゾ！	怒り
ふあああーっ！	挑発
パクパク	パクパク行動時
や！	攻撃
は！	攻撃
だぁっ！	攻撃
それっ！	攻撃
どうだっ！	攻撃
ニャオッ！	攻撃
あっ！	喰らい
ううっ！	喰らい
うっ！	喰らい
きゃあっ！	喰らい
ネタリロクワカケー	負け

設定原画



終章劇





CHAM CHAM



通常技

チャムチャムの通常技というと、スライディング、大斬りあたりが目立ってしまい、他の技が影にかくれてしまう。

確かにどちらの技も強力なのだが、それだけに警戒されやすいというのが現状だ。

特に遠立ち大斬りは、空振りしたり、ガードされたときのスキが非常に大きく、覇王丸、右京、シャルロット、王虎、アースクエイク、幻十郎あたりに対しては使わないほうが安全といえるほどだ。

スライディングのほうも十兵衛、幻庵、幻十郎、チャムチャム、ズィーガーにガードされると、その後の反撃がけっこう痛い。

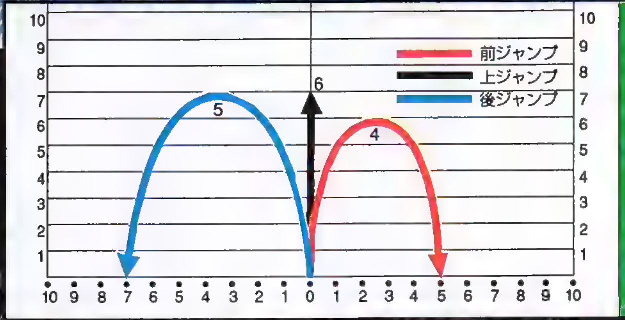
そこで、この2つの技を補佐する目的で、遠立ち小斬り、遠立ち小、中蹴り、遠しゃがみ大斬りなどをうまく使っていく必要性がでてくるわけだ。

小斬りは、覇王丸、右京、シャルロット、幻庵、幻十郎相手に、蹴りは忍者2人、チャムチャム戦で、しゃがみ大斬りはオールマイティに活躍するぞ。（KAL）

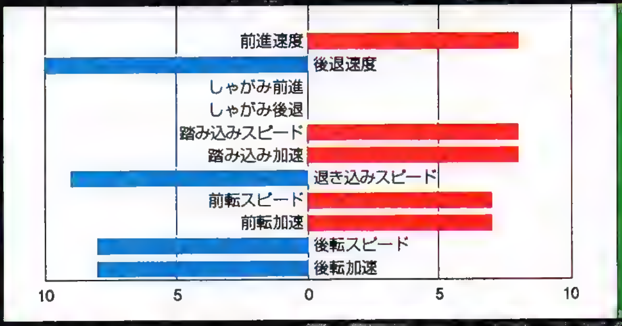
通常技(武器有り)

		Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	カムエル・リュンクス	カムエル・パグナ	ヨック・モック・パグナ	サリーレ・デオス	スカンデレ・デオス	スカンデレ・デオス
垂直跳躍攻撃	遠距離	カムエル・リュンクス	カムエル・パグナ	ヨック・モック・パグナ	サリーレ・デオス	スカンテ・デオス	スカンデレ・デオス
斜め跳躍攻撃	前方ジャンプ	カムエル・リュンクス	カムエル・パグナ	ヨック・モック・パグナ	ゲヌ・サリーレ・デオス	コクサ・サリーレ・デオス	スカンデレ・ルーナ・デオス
斜め跳躍攻撃	後方ジャンプ	カムエル・リュンクス	カムエル・パグナ	ヨック・モック・パグナ	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	スカンデレ・デオス
立ち攻撃	近距離	クピトゥム・ドロル	フェルム・パグナ	ルーナ・トゥム・パグナ	ゲヌ・デオス	スペリウス・デオス	ゲヌ・アルテー・デオス
立ち攻撃	遠距離	グランデ・リュンクス	フェルム・パグナ	チャムチャム・パグナ	カルクス・デオス	カルクス・デオス	アルテー・デオス
しゃがみ攻撃	近距離	リュンクス	フェルム・パグナ	ルーナ・トゥム・パグナ	タールス・ドロル	タールス・ドロル	チャムチャム・デオス
しゃがみ攻撃	遠距離	グランデ・リュンクス	フェルム・パグナ	チャムチャム・パグナ	タールス・ドロル	タールス・ドロル	チャムチャム・デオス

ジャンプ能力



移動能力



通常技(武器無し)

		Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	カエルム・グランデ・リュンクス	カエルム・リュンクス	ルーナ・トゥム・ウングィス	サリーレ・デオス	スカンデレ・デオス	スカンデレ・デオス
垂直跳躍攻撃	遠距離	カエルム・グランデ・リュンクス	カエルム・リュンクス	ルーナ・トゥム・ウングィス	サリーレ・デオス	スカンデレ・デオス	スカンデレ・デオス
斜め跳躍攻撃	前方ジャンプ	カエルム・グランデ・リュンクス	カエルム・リュンクス	ルーナ・トゥム・ウングィス	ゲヌ・サリーレ・デオス	コクサ・サリーレ・デオス	スカンデレ・ルーナ・デオス
斜め跳躍攻撃	後方ジャンプ	カエルム・グランデ・リュンクス	カエルム・リュンクス	ルーナ・トゥム・ウングィス	サリーレ・デオス	サリーレ・デオス	スカンデレ・デオス
立ち攻撃	近距離	クビトゥム・ドロル	パンテーラー・ウングィス	ルーナ・トゥム・リュンクス	ゲヌ・デオス	スペリウス・デオス	ゲヌ・マルテー・デオス
立ち攻撃	遠距離	リュンクス	パンテーラー・ウングィス	ルーナ・トゥム・リュンクス	カルクス・デオス	カルクス・デオス	マルテー・デオス
しゃがみ攻撃	近距離	グランデ・リュンクス	パンテーラー・ウングィス	ルーナ・トゥム・リュンクス	タールス・ドロル	タールス・ドロル	チャムチャム・デオス
しゃがみ攻撃	遠距離	リュンクス	パンテーラー・ウンクィス	ルーナ・トゥム・リュンクス	タールス・ドロル	タールス・ドロル	チャムチャム・デオス

CHAM CHAM



武器破壊技

メタモアニマルアタック

➡⬅↙⬇↘➡+A



必殺技

パクパク・デオス

➡↘⬇↙⬅+C



必殺技

ムーラ・パクパク

➡↘⬇↙⬅+D



必殺技

ブーメラン投げ・上

⬇↙⬅+斬る



必殺技

ブーメラン投げ・横

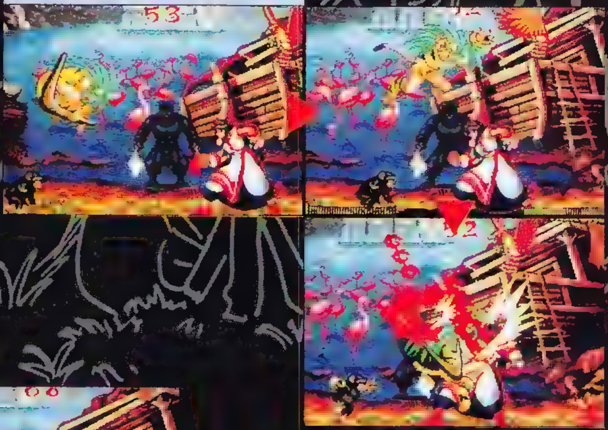
⬇↘➡+斬る



必殺技

とびひっかき

⬇↘➡+蹴る



必殺技

パクパク・ガブル

➡↙⬇↘⬅+CD



必殺技

チャムチャムの必殺技は、どれもクセのあるものばかりで、実は使いどころが難しい。ゲーム発売当初は猛威を振っていたとびひっかきも、今では最後の削り技としてしか利用価値がない。ただしこの「削り技」としての性能はトップクラスであるといえるし、対戦慣れをしていない人が相手なら、めくるようにして出すだけでかなりの効果があることに違いはない。

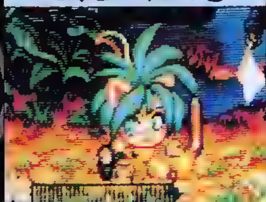
ブーメラン投げも、手堅くいくならまるで使わない技の1つだ。一応バックダッシュで離れて中で出す戦法が、飛び道具持ちに有効（とは言い難いが）だ。先読みに自信があるなら、小で上へ出すのもいい。はずれたら白刃取りを狙うといいだろう。

最も利用価値が高いのがパクパクシリーズのガブルだ。転ばした相手の起き上がりに重ねて削るのはもちろん、中距離で牽制にも使える。ムーラは中足払いからの連携として、デオスはとどめの屈辱技として効果を発揮する。（KAL）

鍔競り合い



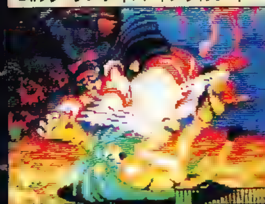
ぬいぐるみ
↘⬇↙←⬇↙+C



白刃取り



投げ(武器無し)
ムルタ・ウングィス・インクルシオー



投げ(武器有り)
ムルタ・ウングィス・インクルシオー



投げ(対アースクェイク)
ドゥオ・フェムル・インベトゥス



DATA FILE

通常攻撃・武器無し

攻撃	種類	ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	4	7
		中ボタン	10	10
		強ボタン	23	23
	蹴り	弱ボタン	10	8
		中ボタン	11	14
		強ボタン	21	19
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	4	7
		中ボタン	10	10
		強ボタン	23	18
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	12	12
		強ボタン	19	19
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	10	10
		強ボタン	15	15
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	12	12
		強ボタン	17	17
前方ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	10	10
		強ボタン	15	15
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	12	12
		強ボタン	17	17
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	10	10
		強ボタン	15	15
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	13	13
		強ボタン	17	17
組み技	斬り	中ボタン	16	
		強ボタン	16	
	蹴り	中ボタン	16	
		強ボタン	16	
対アースクェイク&黒子組み技			32	32

通常攻撃・武器有り

攻撃	種類	ボタン	近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	4	11
		中ボタン	20	18
		強ボタン	36	37
	蹴り	弱ボタン	10	8
		中ボタン	11	14
		強ボタン	21	19
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	4	11
		中ボタン	20	18
		強ボタン	36	34
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	12	12
		強ボタン	19	19
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	11	11
		中ボタン	18	18
		強ボタン	31	31
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	12	12
		強ボタン	17	17
前方ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	11	11
		中ボタン	19	19
		強ボタン	31	31
	蹴り	弱ボタン	6	6
		中ボタン	12	12
		強ボタン	17	17
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	11	11
		中ボタン	18	18
		強ボタン	31	31
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	13	13
		強ボタン	17	17
組み技	斬り	中ボタン	16	
		強ボタン	16	
	蹴り	中ボタン	16	
		強ボタン	16	
対アースクェイク&黒子組み技			32	32

真剣白羽取りからの攻撃

対象	値
対アースクェイク&黒子	32
その他のキャラ	16

怒りゲージ

項目	値
攻撃で増えるゲージ量	3
攻撃上昇率	+25%

武器破壊必殺技

技	武有	素手
メタモ アニマル アタック	32	32

必殺技攻撃

技	ボタン	武有	素手
ブーメラン投げ 横・上	弱ボタン	16	無し
	中ボタン	16	無し
	強ボタン	16	無し
とびひっかき	弱ボタン	18	18
	中ボタン	18	18
	強ボタン	18	24
パクパク デオス		24	24
ムーラ パクパク		26	26
パクパク ガブル		18	18



花諷院和狆

KAFŪIN NICOTINE

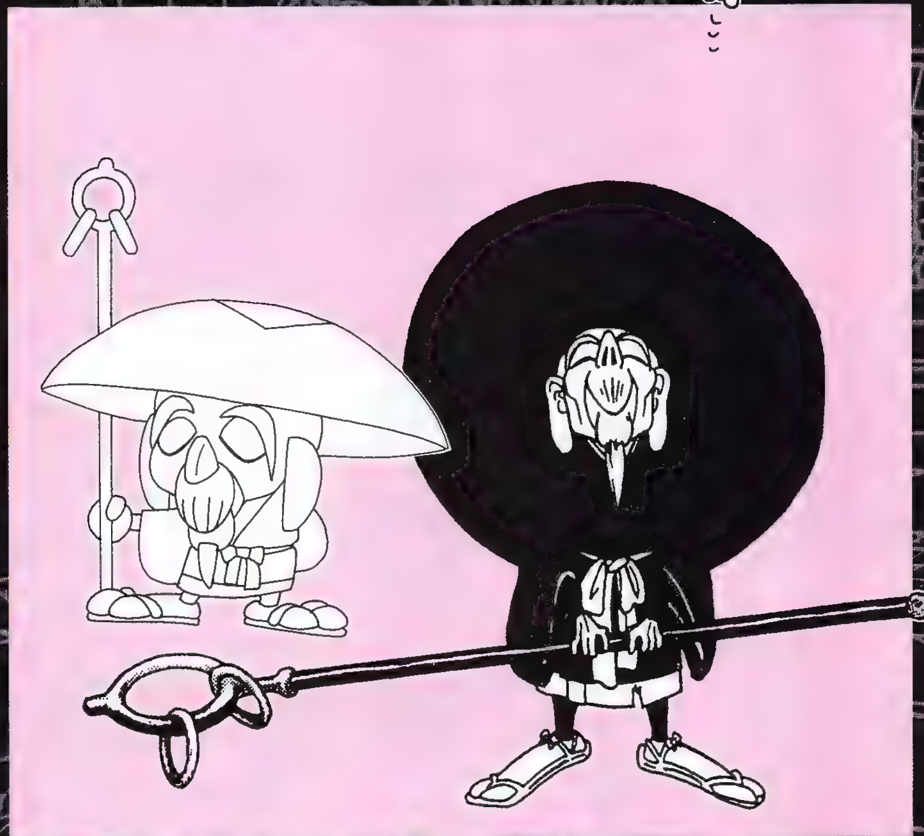
名前：花諷院　和狆
　　（かふういん　にこちん）
流派：戸隠流陰陽術
武器銘：無名
生年月日：1721年1月9日
年齢：68歳
出生地：飛騨
血ノ型：A型
身長：4尺5寸（約136cm）
体重：11貫目（約41kg）
趣向：庭掃除
家族構成：独身
宝物：黄金の入れ歯
好きなもの：かすてら
嫌いなもの：ぎっくり腰
コンプレックス：ない（悟りを開いているため）
剣の道についてどう考えている？：精神修行の一環
尊敬する人：ない
特技：早起き
平和だと思うとき：早寝をしているとき
好みのタイプ：若い娘（40～50歳くらいの）

「雷符！」
　虚空へ放たれた青い符が形を変え、翼を持ったもの「鳥」となって漆黒の闇へと吸い込まれるように消えて行く。
「グギャァァァァ…」
　一瞬、暗闇に青白い光りが灯り、異形の者の姿が浮かび、そして消える。
「いつにもまして数が多いですね」
　いつのまにか全身黒ずくめの男が背後に立っていた。
「…お主か。どうやらそっちのほうは片付いたみたいだの」
　男は振り向いた。
　男の名は花諷院和狆。修行僧のような格好をし、闇に住まうものを狩ることを生業としている。一見小柄で見窄らしいなりをしているが、見るものが見ればその力の程は分かるであろう。
　もう一人、黒ずくめの男は、頭巾を被り瞳以外の部分はすべて隠され、表情は読み取ることはできないが、ただ者ではないようだ。
「一息つきたいところじゃが…休ませてくれそうもない…!?」
　穏やかな表情で、煙管を懐から取り出そうとした和狆の手が止まる。黒ずくめの男も腰に差してある武器へと手を延ばす。
　闇の質が変わった。
　和狆は腰に差した刀を抜き、もう一方の手を懐に入れた。
　二人の前に闇より濃い闇が現れた。それはみるみるうちに拡大し、ある程度の大きさで止まった。
　そして、その闇の中から一人の女性が現れた。実体は無く精神体であったが、その姿は妖艶にして、汚れなき純粋な美しさを象っている。だが、全身は暗黒のオーラに包まれていた。
「我が名は羅将神ミヅキ。我の眠りを妨げる者よ、消え去るがよい！」
　ミヅキが叫ぶや否や、和狆と黒ずくめの男の足元から光りが発生し、その衝撃によって二人は大きく吹き飛ばされた。かろうじて致命傷は避けたものの、受けた傷は決して浅くはなかった。
――一方的な闘いだった。和狆から放たれた符はミヅキに届く前にすべて燃えつき、繰り出される刃は暗黒のオーラに遮ぎられ虚しい音をたてるだけであった。
「ここは…退くしかないようですかね」
「…そう簡単には…見逃してもらえそうもないがの」
　和狆は呼吸を整えながら答えた。
　ミヅキとの闘いは既に二刻が過ぎ、和狆たちの体力と精神は限界に達している。脇腹に受けた傷口からは絶え間無く血は流れ続けた。
「…あの方法でやってみるかのう」
　和狆は刀を鞘に戻し、懐に手を入れる。
「そうですね」
黒ずくめの男も腰に差したもう一本の棒状の武器を取り出し、構える。
「死ね！魔界がお主らを呼んでおるわ!!」
　ミヅキの手から光球が放たれる。
「白旗陣！」
　黒ずくめの男の前に青白い光りの壁が発生する。ミヅキから放たれた光球は壁に当たり、消滅することなく正確にミヅキへと跳ね返る。それを見た和狆は懐から巨大な符を取り出し、
「今じゃ！風神乱…!?」
　和狆は力ある言葉を最後まで発することが出来なかった。突如としてミヅキの前に現れた巨大な獣の咆哮がすべての呪言をかき消した。
「怨！」
　大地が吠えた。闇が震えた。
「ぐおぉぉぉぉっ！」
「があぁぁぁぁっ！」
　二人はなす術もなく吹き飛ばされ、崖下へと消えていった。薄れ行く意識の中で獣の声だけがいつまでも聞こえていった。
「破壊………滅亡………破滅………」
「師匠、師匠!!」
　突然、耳元で自分を呼ぶ声がした。
「ほ…、ほうほう。わしとしたことが、寝てしまったわい」
　和狆は軽く頭を掻く。
「大丈夫かい、師匠？この前、屋根裏で見つけた刀を見てから変だぜ」
　覇王丸は心配そうに尋ねた。
「ほ…お前のそんな顔が見れるとはのう。ありがたや、ありがたや」
「ちえっ。人が折角心配してやっているのによ。…さぁーて、もう一汗流すか」
　和狆に背を向け、覇王丸は大股にどかどかと歩き林の中へと入っていった。
和狆はそれを見送り、冷えきったお茶を飲み干し、空を見上げた。
「今日もいい天気じゃわい」

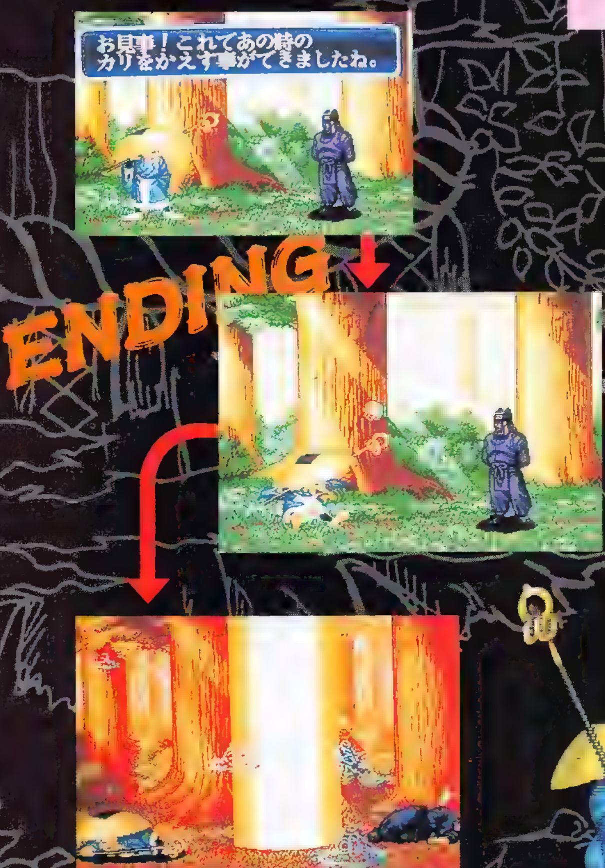
台詞集

どっこいしょ！	支杖螺旋脚
ほらさ！	縛鎖杖撃
ほいさっ！	(未使用)
雷符！	雷符
炎符！	炎符
乱心せいっ！	心乱呪符
臨終来迎ーッ！	仁王符霊殺
ふぉふぉふぉ！	勝ち
ぱーっ！	勝ち&挑発
いーてててててて	勝ち
くしゅん！	挑発
儂を怒らせおって！	怒り
ほれ！	攻撃
ほわ！	攻撃
てい！	攻撃
どうじゃ！	攻撃
うーっ！	くらい
ありゃ！	くらい
ひきぃー！	くらい
あいたたた！	くらい
あんれまぁー！	くらい
この罰当たりなぁ！	くらい
んが、腰抜けたぁ！	くらい
南無阿弥陀仏ーッ！	負け

設定原画



終章劇





KAFUIN NICOTINE



通常技

和狆は特殊な連続の攻めがないので、いかに通常技を生かしていくかが実に重要になってくる。

通常戦で強いのは、小斬りの笠攻撃だ。出るのが速く、リーチもそこそこあり判定が強い。しかも、斬りではないので攻撃がはじかれない。キャンセル炎符に楽につなげることができる。

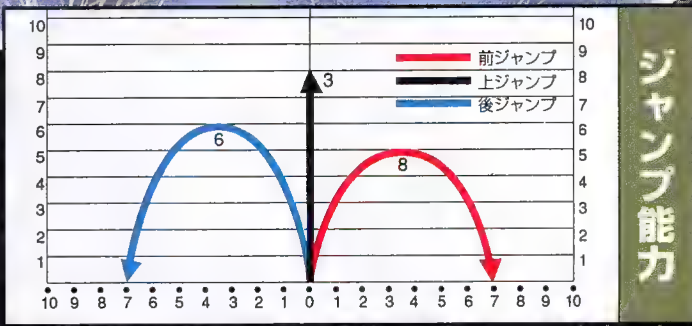
少し間合が開いたら、しゃがみ中斬りが速い。相手が転んでくれるのもいい。この2つの攻撃がメインだ。

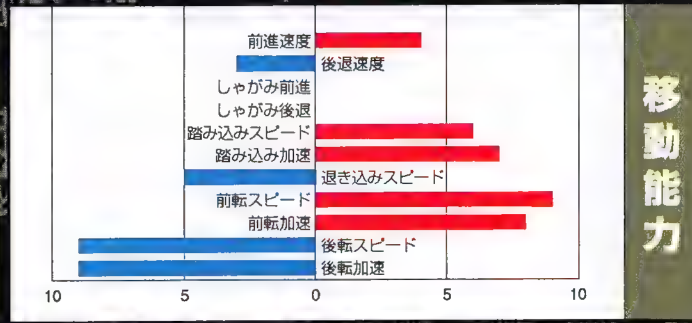
対空時にはしゃがみ大斬りが使える。地上の対空技としては最強の部類に入る。蹴りも強い。ジャンプ攻撃は下方向は小蹴り・大蹴りが強い。大蹴りはのけぞり時間が長く、連続技に使いやすい。横方向には、ジャンプ小斬り、中斬りが長く、対空技になる。

ひそかに使えるのがダッシュ大斬り。大足払いと同じ性質を持つが、判定が強く技を出し合うと勝てることが多いぞ。

通常技(武器有り)

Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン		
飛笠打	飛杖突	飛周杖	飛昇脚	飛昇弐打脚	飛昇撃脚	近距離	垂直跳躍攻撃
飛笠打	突杖突	飛周杖	飛昇脚	飛昇弐打脚	飛昇撃脚	遠距離	
飛笠打	突杖突	飛周杖	飛膝打 飛昇脚	飛昇撃脚	飛昇撃脚	近距離	斜め跳躍攻撃
飛笠打	飛杖突	飛周杖	飛膝打 飛昇脚	飛昇撃脚	飛昇撃脚	遠距離	
袖打	廻転杖打	錦杖円舞	小脚打	昇脚弐打	突脚打	近距離	立ち攻撃
笠打	廻転杖撃	錦杖突	小脚打	昇脚弐打	突脚打	遠距離	
下袖打	脚打杖	脚打回天杖	下脚打	下脚打	南無脚払打	近距離	しゃがみ攻撃
下笠打	脚払杖撃	天撃杖	下脚打	下脚打	南無脚払打	遠距離	





通常技(武器無し)

		Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	飛袖打	飛袖廻打	飛笠砕打	飛昇脚	飛昇弐打脚	飛昇撃脚
垂直跳躍攻撃	遠距離	飛袖打	飛袖廻打	飛笠砕打	飛昇脚	飛昇弐打脚	飛昇撃脚
斜め跳躍攻撃	近距離	飛袖打	飛袖廻打	飛笠砕打	飛膝打 / 飛昇脚	飛昇撃脚	飛昇撃脚
斜め跳躍攻撃	遠距離	飛袖打	飛袖廻打	飛笠砕打	飛膝打 / 飛昇脚	飛昇撃脚	飛昇撃脚
立ち攻撃	近距離	袖打	袖打	南無御辞儀打	小脚打	昇脚弐打	突脚打
立ち攻撃	遠距離	笠打	笠打	笠砕打	小脚打	昇脚弐打	突脚打
しゃがみ攻撃	近距離	下袖打	下袖打	脚砕笠打	下脚打	下脚打	南無脚払打
しゃがみ攻撃	遠距離	下笠打	下笠打	脚砕笠打	下脚打	下脚打	南無脚払打



KAFUIN NICOTINE



武器破壊技

仁王符霊殺

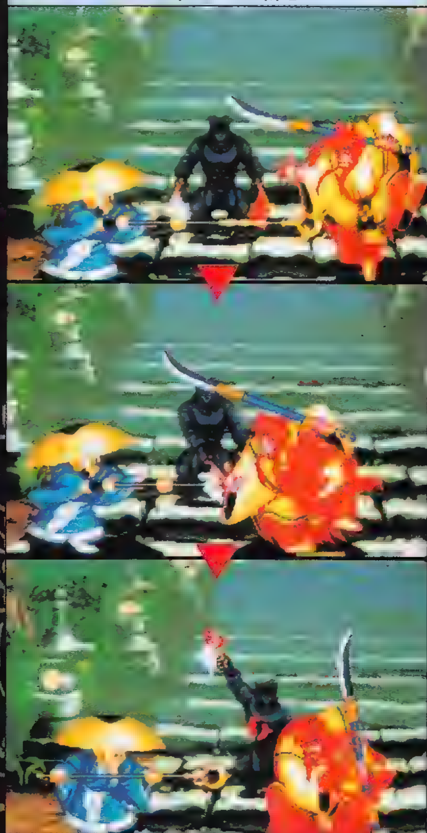
➡⬅↙⬇↘➡＋D



必殺技

縛鎖杖撃

➡↘⬇↙⬅＋斬る



必殺技

支杖螺旋脚

ジャンプ中↙⬇↘➡＋蹴る



必殺技

式神霊符・炎

⬇↘➡＋蹴る



必殺技

式神霊符・雷

⬇↘➡＋斬る



必殺技

心乱呪符

⬅⬇↙＋AB



必殺技

和狆といえば、まず2つの飛び道具が思いうかぶ。式神霊符・雷と炎があるが、主に使うのは炎のほうだ。

炎符は、雷符より威力に勝り、なおかつ上ガードできないという利点を持つ。笠キャンセルで小の炎符を出していくのが基本パターンだ。

一方、雷符はあまり使えないが、体の大きい相手や裂震斬で炎符を読んでこそうとしてくる相手に使えることがある。

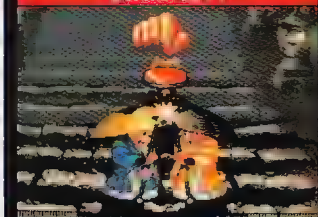
支柱螺旋脚は、ジャンプしてクルクル回る。相手の起き上がりに出すといい。投げ返そうとすると、まだ着地していず喰らってくれる。めくりでジャンプしても効果的。

使うのは、たいてい小の支柱螺旋脚だ。中・大は威力こそあるものの、止まっている時間が長く、返されやすい。

縛鎖杖撃は、リーチはあるものの、しゃがみガードされると確実に反撃される。立ち大斬りにキャンセルをかけて連続技にしていくといいだろう。一応、飛び道具を打ち消す能力も持っている。

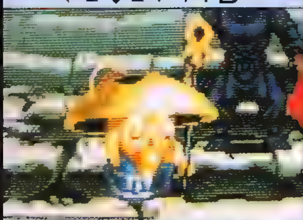
（石井せんじ）

鍔競り合い



ぬいぐるみ

←↙↓↙←→+D



白刃取り



投げ（武器無し）

因果大焦熱



投げ（武器有り）

専修念仏殺



投げ（対アースクェイク）

地獄極楽蹴り



投げ（武器有り）

因果大焦熱



往生極楽撃



DATA FILE

通常攻撃・武器無し

			近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	10	10
		強ボタン	18	17
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	17	17
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	10	10
		強ボタン	17	17
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	17	17
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	12	12
		強ボタン	17	17
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	11	11
		強ボタン	16	16
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	12	12
		強ボタン	17	17
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	11	11
		強ボタン	16	16
組み技	斬り	中ボタン / 強ボタン	23	23
	蹴り	中ボタン / 強ボタン	18	18
対アースクェイク&黒子組み技			18	18

通常攻撃・武器有り

			近	遠
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	11	11
		中ボタン	18	18
		強ボタン	36	34
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	17	17
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	11	11
		中ボタン	20	18
		強ボタン	36	34
	蹴り	弱ボタン	7	7
		中ボタン	11	11
		強ボタン	17	17
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	11	11
		中ボタン	18	18
		強ボタン	31	31
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	11	11
		強ボタン	16	16
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	11	11
		中ボタン	18	18
		強ボタン	31	31
	蹴り	弱ボタン	8	8
		中ボタン	11	11
		強ボタン	16	16
組み技	斬り	中ボタン / 強ボタン	23	23
	蹴り	中ボタン / 強ボタン	18	18
対アースクェイク&黒子組み技			18	18

真剣白羽取りからの攻撃

対アースクェイク&黒子	18
その他のキャラ	23

怒りゲージ

攻撃で増えるゲージ量	1
攻撃上昇率	+12%

武器破壊必殺技

	武有	素手
仁王符霊殺		無し

必殺技攻撃

		武有	素手
縛鎖杖撃		16	無し
心乱呪符		16	16
式神霊符・炎	弱ボタン	20	20
	中ボタン	20	20
	強ボタン	20	20
式神霊符・雷	弱ボタン	12	12
	中ボタン	12	12
	強ボタン	12	12
支杖螺旋脚	弱ボタン	21	無し
	中ボタン	24	無し
	強ボタン	28	無し



N.ZIEGER
N・ズィーガー

ナインハルト

名前：ナインハルト・ズィーガー
流派：紅獅子流傭兵術
武器名：ズァリガーニ
生年月日：1761年8月19日
年齢：28歳
出生地：プロシア王国
血ノ型：A型
身長：210cm
体重：125kg
趣向：ビール作り
家族構成：?
宝物：皇帝陛下より受けた数々の勲章

好きなもの：ギドニーパイ
嫌いなもの：カエル
コンプレックス：笑顔が作れないこと
剣の道についてどう考えている？：騎士道
尊敬する人：皇帝陛下
特技：タップダンス
平和だと思うとき：ズァリガーニの手入れをしているとき
好みのタイプ：才色兼備な女性
現代社会での彼らは…？：大工さん

「団長！」
板金鎧に身を固めた騎士が数人駆け寄ってくる。
「お前たち…」
団長と呼ばれた男が旅支度の手を止めて振り向く。
男の名はナイハルト・ズィーガー。紅き獅子聖騎士団の団長であり、「千の破壊者」と呼ばれる最強の騎士である。
「やはり、行かれるのですな」
一番最後にやって来た老騎士が問う。
「うむ、皇帝陛下の直々の命だからな」
言葉少なく答える。無愛想な返事だったが、騎士たちには十分だった。
「しかし、何も隠れるようにして出て行かなくても」
「そうですよ。団長ほどの人が共の者も連れずに」
若い騎士たちが口々に言う。
しばらく話を聞いていたが、ズィーガーは手を挙げて、騎士たちの話を制し、こう切り出した。
「おまえたちも近隣諸国の噂は聞いているだろう」
即座に老騎士が答える。
「近隣の国々では何やら怪しげな者どもが世間を騒がせているとか…」
ズィーガーは口元に笑みを浮かべて言う。
「うむ。そやつらの元凶を突き止め、倒すことがわたしに与えられた使命だ。…それに密命なのでな」
「それならばなおさら共の者を…」
「我々のうち、誰かを…」
口々に切り出そうとした若い騎士の言葉を遮って、
「わかりました。そうとなれば、あなた様がご不在の間、我らがこの国を護っておきましょう」
老騎士が力強く言った。
ズィーガーはその言葉を待っていたかのように、老騎士と若い騎士たちを見ながら、
「みんな、頼んだぞ」
と言った。
若い騎士たちは、ズィーガーの言葉を聞き、直立不動の姿勢で、
「わかりました」
「がんばります」
それぞれの思いの言葉を述べ、そして、騎士たちは各々自分の為すべきことをするために戻って行った。
ズィーガーは散って行く騎士たちを見送りながら、再び旅支度を始めた。
「おお、ズィーガー殿」
振り向くと、大きな包みを抱えた若者を従えた老人が歩いてくる。
「待たせたのう。ほれ、仕上がりは完璧じゃ」
若者たちが包みを台の上において開くと、巨大なガントレットが姿を現した。ゆうに普通の5～6倍はありそうな代物で、見た目に何やら仕掛けが施されているのが伺い知れる。
武器の名を“ズァリガーニ”、ズィーガー専用の武器である。
「関節がだいぶ痛んでおったので直しておいた。弾薬も十分じゃぞ」
と、老人は器用に片目をつぶる。
「いつも済まないな、親父」
ズィーガーが頭を下げると、親父と呼ばれた老人はすぐさま言った。
「なーに、いいってことよ。それに、こいつの整備は儂でないと無理じゃからな」
事実、このズァリガーニを整備できる人間は制作者たるこの老人だけだった。ズィーガー自身も詳しいことは分からないが、老人が言うには西洋科学と東洋魔術の結晶（※6）であるらしい。
ただ、言えることは、これが魔物に対抗しうる最強の兵器であるということだった。
数時間後、ズィーガーは外から城壁を見ていた。しばらくはこの風景を見ることはあるまい。次に見るときは、使命を果たして戻って来たときだけと…。
そして、もう一度壁に目を向けると、そこには2人の人物が立っていた。
「あれは…」
ここからでも見間違えようのない、彼の仕えるべき皇帝陛下ハインリッヒとエリザヴェード 皇 女 である。皇女はズィーガーに気づくと軽く会釈をした。
ズィーガーは右 腕を天に向かって突き出した。
「我が生命にかえても必ず」
轟音が澄んだ青空に響き渡った。

台詞集

- ダー！……ブリッツ・イェーガー
- グード！……勝利(Goodのドイツ語読み)
- ダ！……ヴルカーン・ヴァイネン
- エンデ！……挑発（「これで最後だ」の意）
- ディッヒ　ファンゲン！……ヴォルフ・ヴァンゲン
- オペラツィオン　ティーガー！……オペラツィオン・ティーガー
- アハ　ゴット！……挑発（「おやおや」の意）
- グーテ　ナハト！……勝ち（「おやすみのの意）
- ハ！……勝ち
- ウオオリャアアア！……怒り
- フ！……攻撃
- ダ！……攻撃
- フン！……攻撃
- ダァ！……攻撃
- バァァー！……攻撃
- ウッハ！……くらい
- アウッ！……くらい
- アッッ！……くらい
- ゴウッ！……くらい
- アッ！……くらい
- ウングラオブリヒ！……負け（「信じらん」の意）

設定原画



終章劇



ENDING







NINEHALT SIEGER



通常技

ズィーガーは、その見た目どうり、スキの大きい通常技を豊富にとりそろえているぞ。中でも、立ち中・大斬りなんて、スカッたら命を落としかねない。しゃがみ中斬りなんかもポイント高い。

極めつけは大足払い。リーチがあり転ばせられるので、地上戦で使いたいのだが、ガードされてから喰らう攻撃がたくさんあるので、使えなーい。

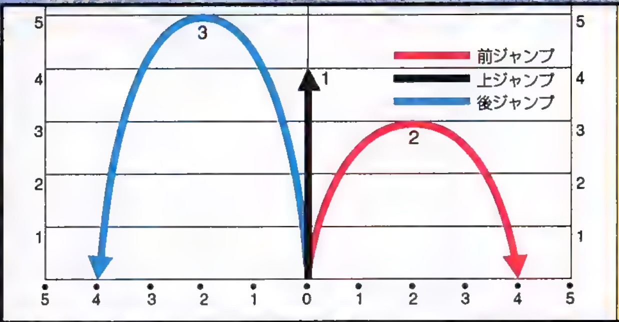
地上戦で使えるのは、中足払いが強い。相手の技をツブして攻撃できるのは、ズィーガーはこの技くらいしかない。しかもキャンセルから必殺技につながり、使う価値アリである。

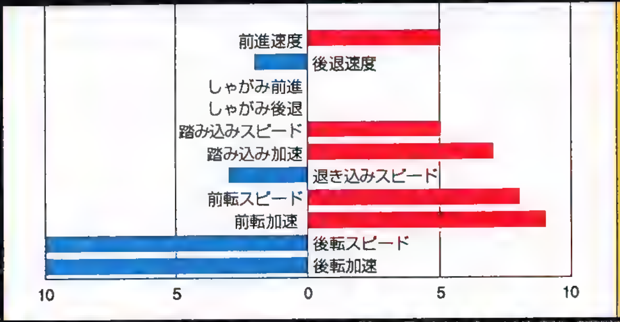
ジャンプ技は、めくりも狙える大キックがオススメだ。ジャンプ大キック→大足払いの2段はお手軽に使える。

あとは、小パンチが判定的に強いので使える。あとの技は皆リーチがなく判定も弱いので、ダメだ。唯一ジャンプ中蹴りが横に強いくらいである。（M・D・S・R・K）

通常技(武器有り)

		Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	シュプリンゲン・ロッハー	シュプリンゲン・ゲラーデ・ロッハー	ナハトアングリフ・ボンバー	フェルゼ・バイン	ドラッヘ・ヘルゼ・バイン	レッツター・アオスヴェーク
	遠距離	シュプリンゲン・ロッハー	シュプリンゲン・ゲラーデ・ロッハー	ナハトアングリフ・ボンバー	フェルゼ・バイン	ドラッヘ・ヘルゼ・バイン	レッツター・アオスヴェーク
斜め跳躍攻撃	近距離	ハント・シュナイデツォイク	ファオスト・ロッハー	ズィーガー・ボンバー	フリッツ・バイン	フリッツ・バイン	レッツター・アオスヴェーク
	遠距離	ハント・シュナイデツォイク	ファオスト・ロッハー	ズィーガー・ボンバー	フリッツ・バイン	フリッツ・バイン	レッツター・アオスヴェーク
立ち攻撃	近距離	リーゼ・ナーゲル	ドラッヘ・シュトースツァーン	ズィーガー・ファオスト	シュンケル・バイン	ウンヴェッター・バイン	ツヴァンクスマースナーメ・バイン
	遠距離	リーゼ・アルム	ドラッヘ・シュヴァンサ	エレファント・シュトルムアングリフ	ゲレンク・バイン	ゲレンク・バイン	シュトゥルム・バイン
しゃがみ攻撃	近距離	リーゼ・ナーゲル	ドラッヘ・ユーバーファル	ズィーガー・ロッハー	クネッヒェル・バイン	クネッヒェル・バイン	ユーバーファル・バイン
	遠距離	リーゼ・アルム	ドラッヘ・ヴァッサーファル	エレファント・シュトルムアングリフ	クネッヒェル・バイン	クネッヒェル・バイン	ユーバーファル・バイン





通常技(武器無し)

		Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	シュブリンゲン・ロッハー	シュブリンゲン・ゲラーデ・ロッハー	ナハトアングリフ・ボンバー	フェルゼ・バイン	ドラッヘ・フェルゼ・バイン	レッツター・アオスヴェーク
垂直跳躍攻撃	遠距離	シュブリンゲン・ロッハー	シュブリンゲン・ゲラーデ・ロッハー	ナハトアンクリフ・ボンバー	フェルゼ・バイン	ドラッヘ・フェルゼ・バイン	レッツター・アオスヴェーク
斜め跳躍攻撃	近距離	ハント・シュナイデヴォイク	ファオスト・ロッハー	ズィーガー・ボンバー	フリッツ・バイン	フリッツ・バイン	レッツター・アオスヴェーク
斜め跳躍攻撃	遠距離	ハント・シュナイデヴォイク	ファオスト・ロッハー	ズィーガー・ボンバー	フリッツ・バイン	フリッツ・バイン	レッツター・アオスヴェーク
立ち攻撃	近距離	リーゼ・ナーゲル	ドラッヘ・シュトースツァーン	ズィーガー・ファオスト	シュンケル・バイン	ウンウェッター・ハイン	ツヴァンクスマースナーメ・バイン
立ち攻撃	遠距離	リーゼ・アルム	ドラッヘ・シュヴァンツ	エレファント・シュトルムアングリフ	ゲレンク・バイン	ゲレンク・バイン	シュトルム・バイン
しゃがみ攻撃	近距離	リーゼ・ナーゲル	ドラッヘ・ユーバーファル	ズィーガー・ファオスト	クネッヒェル・バイン	クネッヒェル・バイン	ユーバーファル・バイン
しゃがみ攻撃	遠距離	リーゼ・アルム	ドラッヘ・ヴァッサーファル	エレファント・シュトルムアングリフ	クネッヒェル・バイン	クネッヒェル・バイン	ユーバーファル・バイン



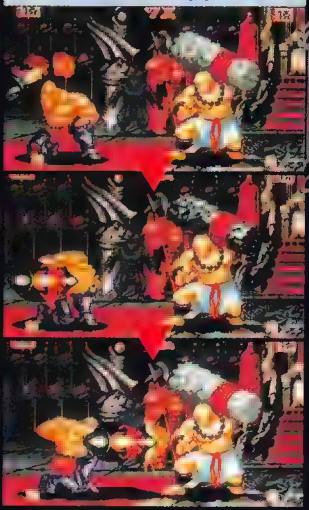
NINEHALT SIEGER



武器破壊技
オペラツィオンティーガー
➡↘⬇↙⬅➡+CD



必殺技
ヴァルカーン・ヴァイネン
⬇↘➡+A



必殺技
ファイヤー・ストゥーム
↘+BC



必殺技
ブリッツ・イェーガー
➡↘⬇↙⬅+蹴る



必殺技
ヴァルカーン・ドリュッケン
ヴァイネン出現中にA連打



必殺技
エレファント・グリード
ファルケ・ナーゲルがヒット後
➡↘⬇↙⬅+A



必殺技
ファルケ・ナーゲル
ティーガー・コップがヒット後
⬇↘➡+B



必殺技
ティーガー・コップ
⬇↘➡+C



必殺技
ヴォルフ・ファンゲン
➡⬅↙⬇↘+AB



必殺技
ヴァルカーン・エクスプロイズン
ドリュッケン出現中にA連打



必殺技

ティーガーの必殺技は、どれもガードされたらスキがあり、攻撃を喰らうようなものばかりだ。使えない技はとことん使えない。

だが、エクスプロイズンは、比較的反撃を受けづらく、しかも削り量がハンパじゃないのでガシガシ使える。

ヴォルフ・ヴァンゲンも立ち中斬りのモーションキャンセルや、中足払いキャンセルなどで出せば効果がある。反撃もあまり痛くはないので使える。

ティーガーコップははっきり言ってスキのかたまり。絶対に入るとき以外は出してはいけない技だ。この技も中足払いを当ててキャンセルなどで使おう。

ファイヤー・ストゥームは実は使える。飛び道具をはね返すだけでなく、出が早くスキが小さいので通常技のようにして使ってもよい。判定も覇王丸の立ち大斬りを消すくらい強い。

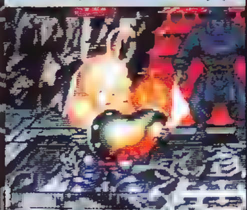
ブリッツとオペラツィオンは、酔狂な人が使って下さい。(M・D・S R-K)

鍔競り合い



ぬいぐるみ

→↘↓↙←→←+A



白刃取り



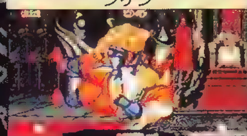
空中組技

フォアアスト・ツヴァングスマースナーメ



空中組技(対アースクェイク)

レーベ・ファルシルムシュプリンゲン



投げ(武器無し)

シェーデル・エアオーベルング



レーベ・シュートツァーン・シュトゥルムアングリフ



投げ(武器有り)

シェーデル・エアオーベルング



レーベ・シュートスツァーン・シュトゥルムアングリフ



投げ(対アースクェイク)

ブロカーデ・バイン



DATA FILE

通常攻撃・武器無し

攻撃	種類	ボタン	距離	ダメージ
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	近	8
			遠	8
		中ボタン	近	11
			遠	12
		強ボタン	近	18
			遠	19
	蹴り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	11
			遠	10
		強ボタン	近	17
			遠	16
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	近	8
			遠	8
		中ボタン	近	8
			遠	11
		強ボタン	近	19
			遠	19
	蹴り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	10
			遠	10
		強ボタン	近	18
			遠	18
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	10
			遠	10
		強ボタン	近	15
			遠	15
	蹴り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	10
			遠	10
		強ボタン	近	15
			遠	15
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	10
			遠	10
		強ボタン	近	15
			遠	15
	蹴り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	10
			遠	10
		強ボタン	近	15
			遠	15
組み技	斬り	中ボタン		22
		強ボタン		22
	蹴り	中ボタン		19
		強ボタン		19
対アースクェイク&黒子組み技				32
				32

通常攻撃・武器有り

攻撃	種類	ボタン	距離	ダメージ
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	近	8
			遠	8
		中ボタン	近	10
			遠	18
		強ボタン	近	37
			遠	34
	蹴り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	11
			遠	10
		強ボタン	近	17
			遠	16
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	近	8
			遠	8
		中ボタン	近	16
			遠	15
		強ボタン	近	32
			遠	32
	蹴り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	10
			遠	10
		強ボタン	近	18
			遠	18
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	15
			遠	15
		強ボタン	近	28
			遠	28
	蹴り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	10
			遠	10
		強ボタン	近	15
			遠	15
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	15
			遠	15
		強ボタン	近	32
			遠	32
	蹴り	弱ボタン	近	6
			遠	6
		中ボタン	近	10
			遠	10
		強ボタン	近	15
			遠	15
組み技	斬り	中ボタン		22
		強ボタン		22
	蹴り	中ボタン		19
		強ボタン		19
対アースクェイク&黒子組み技				32
				32

真剣白羽取りからの攻撃

対象	ダメージ
対アースクェイク&黒子	32
その他のキャラ	22

怒りゲージ

項目	値
攻撃で増えるゲージ量	2
攻撃上昇率	+38%

武器破壊必殺技

技		ダメージ
オペラツィオン ティーガー	武有	20
	素手	無し

空中組み技

対象	種類	ボタン		ダメージ
対EQ&黒子	斬り	中ボタン	武有	15
			素手	15
		強ボタン	武有	15
			素手	15
他キャラ	斬り	中ボタン	武有	11
			素手	11
		強ボタン	武有	11
			素手	11

必殺技攻撃

技	ボタン		ダメージ
ファイヤーストーム		武有	18
		素手	無し
ヴルカーン ヴァイネン		武有	7
		素手	無し
ヴルカーン ドリュッケン		武有	1
		素手	無し
ヴルカーン エクスプロイズン		武有	23
		素手	無し
ヴォルフ ファンゲン		武有	32
		素手	無し
ティーガー コップ		武有	5
		素手	5
ファルケ ナーゲル		武有	5
		素手	5
エレファント グリード		武有	30
		素手	30
ブリッツ イェーガ	弱ボタン	武有	21
		素手	無し
	中ボタン	武有	21
		素手	無し
	強ボタン	武有	21
		素手	無し



羅将神ミヅキ

MIZUKI

名前：羅将神ミヅキ
流派：言魂邪霊の法
武器銘：ミ・ゴウの玉串
生年月日：1???.5/7
年齢：25歳?
出生地：隠岐
血ノ型：AB型
身長：5寸5尺
体重：13貫目
3体数：88・58・90
趣向：横笛
家族構成：父
宝物：神獣鏡

好きな物：毒蛇
嫌いな物：真の闇
コンプレックス：――――
剣の道についてどう考えている?：滅びの道
尊敬する人：アンブロジァ
特技：アンブロジァの調教
平和だと：平和だと困る
思うとき
好みのタイプ：魔界に住める人
現代社会での彼らは?：社長秘書

ねっとりとした空気が流れている。周囲は完全な黒、闇さえもここでは輝いてしまうほど究極の暗黒。ここは現世の者たちがいうところの魔界である。亡者の啜り泣く声が無限に続くBGM。ありとあらゆる負の感情が辺りをおし包んでいた。（※1）

GFGFFFFFF。

魔界が動いた。宙を漂う数万の亡者が潰され消滅し、また再生する。ここ魔界の魂は、無限の消滅と再生を繰り返す。その度に、啜り泣く声が心地よく魔界に響き渡る。

GGGGFFFFGFGFFF。

再び魔界が動き出そうとし………………止まる。

………GFFF。

魔界が嗤ったような気がした。微かに吹いた魔風に数万の亡者が吹き飛ばされ塵になり、そして再生する。

GFGFFFF………愚かな………我が分身………を………取り込もうと云うのか………GFFFF。

GFFFFFF………おもしろい………。

魔界が震えた。

「あっ、あああああああああっ………あうあう…ああっあああああああああうううううあううう………」

身体を締め付けられる恐怖。朦朧とする意識。………魂が闇に染められていく。

(先程までは、押さえ込んでいたのに………)

「……………様!」

遠くから自分を呼ぶ声がする。

………………わたしの名を……………わたしの…………わたしは…………。

魔界が吠えた。

「ああああああああっ、ああうあう………ラキラキ………あああああんうううううあうううう………ラキキキ………」

意識が遠退く。今までにはなかった身体を絞め上げるこの恐…………いや、快……感?　………快感。

(わたしでは………)

その瞬間、心が弾けた。

「…………様、大丈夫ですか?」

耳障りな音が、臭いがする。それに、わたしの名は…………ではない。

「ラキ　ラキキキ………」

力が漲る。軽く右手を振り払う。

ごうっ。

ずぴゅう。

驚愕、悲鳴、絶叫、……………血の心地よい香りが辺りに広がる。

「ラキ　ラキキキ、わたしの名は………羅将神ミヅキ。この世のすべての夢は今終わりを告げた。もう神の愛も平和もありはしない。あるのは憎悪と恐怖と我が魔界のみ」

魔界が嗤った。

再び、この世に最兇の魔が甦った。生きるものに絶望を与えるために、世界を暗黒に変えるために。

（※1）ここを文章化することは非常に難しい。あえて文字を使用するならば…
黒　泣き声　恨み　黒　悲鳴
怨念　黒　嫉妬　怒り…とまぁこんな感じ。
叫び　妬み　殺　黒　憎悪　黒　黒
黒　殺　黒　中傷　怨念
憎悪　悲鳴　黒　妬み　泣き声

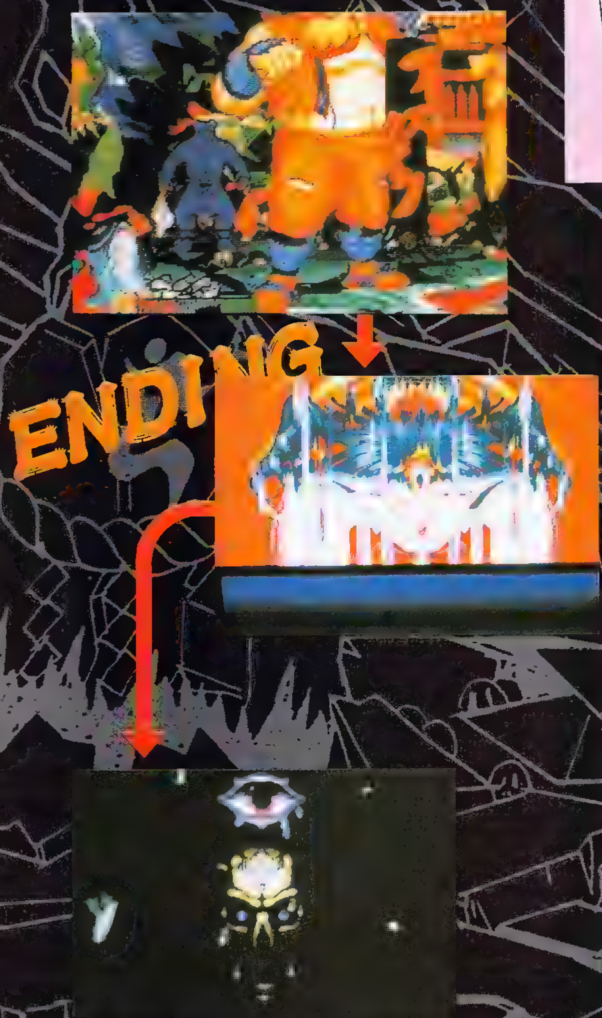
台詞集

オーホホホ！	挑発
ジャッ！	攻撃
祟れッ！	飛び道具
コウゾオー！	アンブロジァ攻撃
お話になりませぬ！	勝ち&投げ
哀れなこと	勝ち
ひき裂いてくれる！	怒り
ヤッ！	攻撃
ハァッ！	攻撃
下衆が！	攻撃
うっ！	ダメージ
あっ！	ダメージ
うぅ！	ダメージ
ああっ！	ダメージ
はあっ！	ダメージ
うううー！	1本目負け
アンブロジァさまァー！	2本目負け

設定原画



終章劇





羅将神ミヅキ 諸設定

羅将神ミヅキの設定

そもそも羅将神ミヅキとは、精神体(霊体)のようなものであり、真侍魂では、美州鬼(または美州姫)に憑依した姿で現世に顕現している。下記は、簡単ではあるが、羅将神ミヅキと美州鬼との関係をフローチャート化したものである。

羅将神 ミヅキ

約一千年前、隠岐に生まれるが、人口減らしのために、舟に乗せて捨てられる。赤子は捨てられた憎悪から、朽ちていく肉体をいけにえにアンブロジァと仮契約し、不死化する。

捨てられた舟は見えない力によって、下北半島・陸奥湾に漂着する。赤子は「みづき」と名付けられ、村人に育てられる。

みづきは恐山の霊力を吸収しながら成長する。

13年後、霊力を貯えたみづきは、村一つをいけにえにしてアンブロジァと正式に契約する。

アンブロジァの力を得たみづきは、「羅将神ミヅキ」と名乗り、数百年間にわたり、世界中に災厄を起こし続ける。

三百年ほど前、取り込んでいる身体に限界がきたため、新たな身体を捜すも見付けることができず、一度恐山で休眠する。

美州鬼(ひすき)

二百数十年程、度会(「わたらい」、現在の伊勢)に生まれる。

12歳にして、その舞いを観た者を虜にする舞妓として有名になる。

16歳のとき、神通力に目覚め、その舞いは人々を魅了するばかりでなく、魔物をも魅了、調伏した。

二十五歳の時、羅将神ミヅキの存在を知り、その魔物を調伏し、平和のために使うために恐山の封印を解く。

二百年ほど前、休眠していたミヅキを起こし、調伏しようとした美州鬼という舞妓を取り込み、自分の能力を強化する。

百数十年ほど前、闇の勢力が衰退期を迎えたため、ミヅキも封印される。(実際には自分自身で眠りに入った。(＊1))

三十数年前、眠りを妨げた花諷院和狆と黒子を霊体のみで一蹴する。(＊2)

天草四郎時貞の出現により、暗黒の力の活性化にともない、ミヅキも覚醒する。

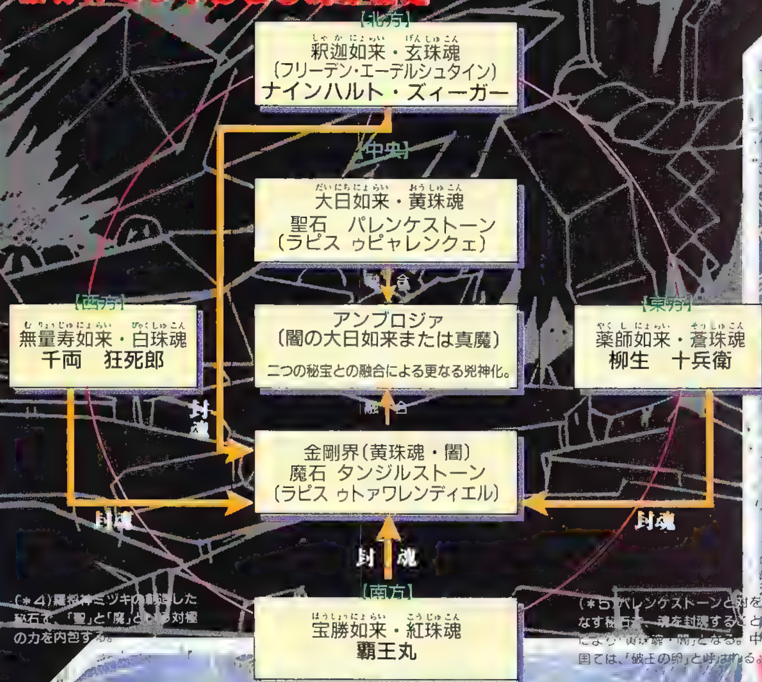
(＊1)この間に数回、身体を交換する。契約したことで不死ではあるが、力を増幅するためには他人の肉体を取り込み、魂を吸収する必要があった。
(＊2)抵抗しないにもかかわらず、封印を施すのに法力僧数十人の命を必要とした。
(＊3)いちおう封印されていたため、肉体ごと出ることは不可能だったが、霊体のみなら自在に出ることが可能であった。

パレンケストーンとタンジルストーンを中心とした相関図



(＊1)もともとミヅキが創造したものなので「魔石」と呼ぶほうが相応しいのだが、彼女は自らの力を使わず、秘石に「力」を蓄積するため、タムタムの村に「聖石」として祀らせたのである。村人の信仰によって貯えられた「聖」の力は、対極の「魔」の力でもあり、労せずして強大な力を内包した秘石となった。これが、パレンケストーンが「聖石」と呼ばれる由縁である。

羅将神ミヅキの司る界の設定



(＊4)羅将神ミヅキの創造した秘石で、「聖」と「魔」という対極の力を内包する。

(＊5)パレンケストーンと対をなす秘石で、魂を封魂することにより「黄珠魂・闇」となる。中国では、「破王の卵」と呼ばれる。



通常技

ミツキの最も恐ろしい通常技といえば、ダッシュからのしゃがみ大斬りだろう。出るのがものすごく速いうえ、下段ガードしなければならない。これに加えてダッシュ投げがくるわけだから、下ガードしているだけで粘るわけにもいかない。

ジャンプ大斬りも威力は満点。跳んできたときは落とすチャンスでもあるが、失敗するとジャンプ大斬り・しゃがみ大斬りの強烈な2段をくらってしまう。

ミツキの攻撃で唯一のスキがあるのが、遠距離大斬りである。滅多に出さないが、思いっきり乗り出して斬るので、スキが大きい。空振りすれば反撃できるぞ。

ジャンプ小斬り・小蹴りは対空技として使ってくる。ダメージはさほどないが、判定が強くなかなか勝てない。こしゃくな技である。その他に立ち・しゃがみ中パンチがビンタのようになっている。一発は弱いのだが、最高12連発で当たる。（石井ぜんじ）

通常技(武器有り)

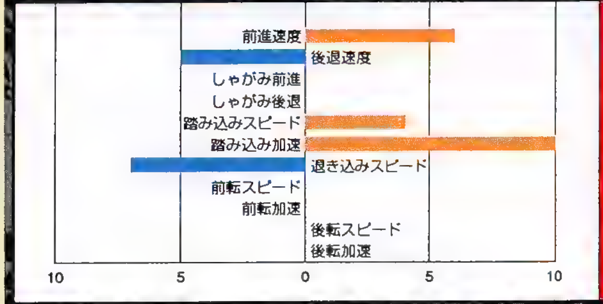
		Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	覇邪兇煌呪	覇邪兇煌呪	覇邪滅煌呪	邪神脚哭	邪神脚	邪神脚
垂直跳躍攻撃	遠距離	覇邪兇煌呪	覇邪兇煌呪	覇邪滅煌呪	邪神脚哭	邪神脚	邪神脚
斜め跳躍攻撃	近距離	覇邪兇煌呪	覇邪兇煌呪	覇邪滅煌呪	邪神脚哭	邪神脚	邪神脚
斜め跳躍攻撃	遠距離	覇邪兇煌呪	覇邪兇煌呪	覇邪滅煌呪	邪神脚哭	邪神脚	邪神脚



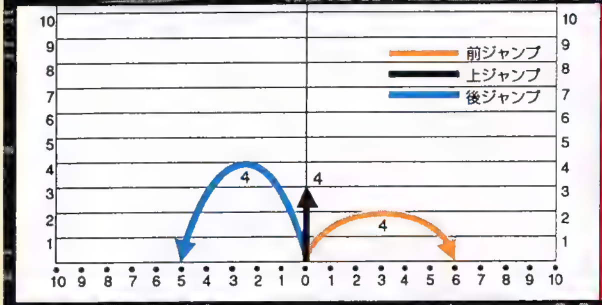
立ち攻撃	近距離	邪　掌	邪掌連呪	覇邪滅煌呪
立ち攻撃	遠距離	覇邪兇煌呪	覇邪兇煌呪	覇邪滅煌呪
しゃがみ攻撃	近距離	邪　掌	邪掌連呪	覇邪滅煌呪
しゃがみ攻撃	遠距離	覇邪兇煌呪	覇邪兇煌呪	覇邪滅煌呪



移動能力



ジャンプ能力



MIZUKI



武器破壊技
天地魔境陣



必殺技
覇気陰滅陣



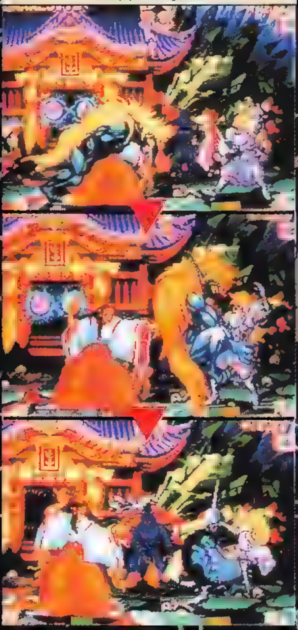
必殺技
我神共鳴魂



必殺技
邪心共鳴



必殺技
我神飢爆魂



必殺技

羅将神ミヅキの必殺技は、自分の必殺技と魔獣を使う我神～の必殺技が存在する。

ミズキの出す必殺技でよく出してくるものは、当たるとレバーが左右逆になる邪神共鳴がある。くらうと死神がとりつき、この間はレバーの受けつけが逆になる。

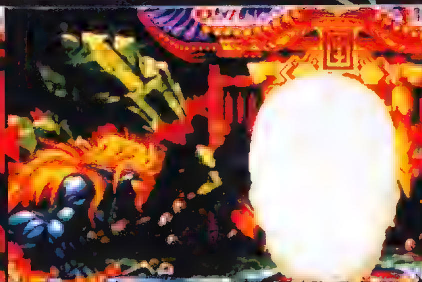
このときは、レバー右上に入れて下ガードし、耐えるのがいいだろう。上ガードはレバー前だ。また、死神がとりついているときにもう一発喰らうと元に戻ってくれる。

覇気陰滅陣は、地をはう魔法陣だ。くらうとひきずりこまれる。飛び道具で相殺できず、下ガードしなければいけない。

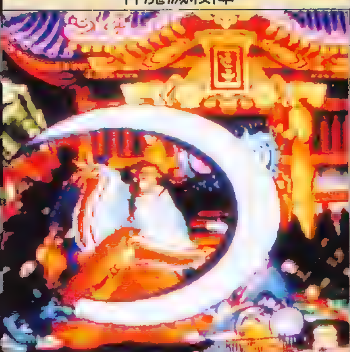
ワープする魔界転生は、消えたと同時に前方か後にジャンプするといい。じっとしていると投げを喰らってしまう。

魔獣を使う、我神飽爆魂・我神共鳴魂はほとんど隙のないガードを固めるしかない。獣に変身する我神変裂魂、武器破壊技の天地魔境陣はくらうとあまりに痛すぎるぞ（石井ぜんじ）

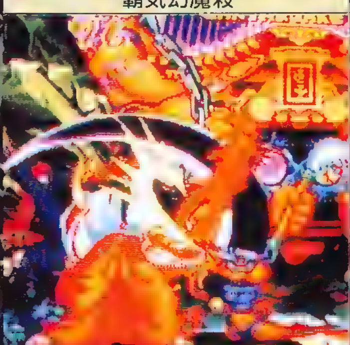
必殺技
我神変裂魂


投げ（武器有り）
神魔滅殺陣



投げ（対アースクェイク）
覇気幻魔殺



DATA FILE

通常攻撃・武器有り

攻撃		ボタン	近/遠	値
立ち攻撃	斬り	弱ボタン	近	33
			遠	11
		中ボタン	近	24
			遠	19
		強ボタン	近	42
			遠	40
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	近	22
			遠	11
		中ボタン	近	24
			遠	32
		強ボタン	近	32
			遠	32
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	11
			遠	11
		中ボタン	近	11
			遠	11
		強ボタン	近	32
			遠	32
	蹴り	弱ボタン	近	10
			遠	10
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	11
			遠	11
		中ボタン	近	11
			遠	11
		強ボタン	近	32
			遠	32
	蹴り	弱ボタン	近	10
			遠	10
組み技	斬り	中ボタン		23
		強ボタン		23
	蹴り	中ボタン		23
		強ボタン		23
対アースクェイク＆黒子組み技				33
				33

真剣白羽取りからの攻撃

対アースクェイク＆黒子	33
その他のキャラ	23

怒りゲージ

攻撃で増えるゲージ量	10
攻撃上昇率	+51％

武器破壊必殺技

天地魔境陣	武有	3
	素手	60

必殺技攻撃

邪心共鳴		5
覇気陰滅陣	弾	3
		32
我神飢爆魂		18
我神共鳴魂		32
我神変裂魂		16



黒子 KUROKO

[illegible]

2人の男が向かい合っていた。
真っ正面に相手を見据え、上段で刀を構えるざんばら髪の男と、幾人もの血を吸ってきた刃を握る虚無僧風の男 ———
間に立つ全身黒ずくめの男はそんな殺気立つ両者の顔を交互に見交わし、両手に持たれた2本の紅白の旗を握り締めた。
「いざ、尋常に1本目…」
軽く跳び上がり、頭の上で交差した旗を着地と同時に振り下ろす。
「勝負！」
男の声と同時に、威勢のいい掛け声でざんばら髪の男が刀を振る。
「おおりゃぁ！」
（あいかわらず邪気のない真っすぐな剣筋ですね）
かぃぃぃぃぃぃん
澄んだ音がして、刀が弾かれる。刀身が夕日に照らされ、鈍い光を放つ。
「ふんっ！」
虚無僧姿の男が返す刃で、ざんばら髪の男に斬り掛かる。
「おっと」
ざんばら髪の男は寸前のところで刃を躱す。
（ほう、あの体勢から避けますか。さすがは覇王丸さん。…そういえば、和狆さんは元気ですかねぇ）
かきぃぃぃん、きんっ、ずばっ、かぃぃん、ざぶっ、ずばぁっっ、きんっ………
再び刃と刃が交錯して火花が散り、2人の鮮血が宙を舞う。
白い旗を一度、赤い旗を二度挙げる。考え事をしていても、2本の腕は別の生き物のように正確に判定を下す。
（両者ともなかなかの腕前ですね。私もひさびさに闘ってみたくなりました）
「どりゃぁぁぁ！」
またもざんばら髪の男が全体重をのせて斬りかかる。
読んでいたかのように、虚無僧姿の男は、その剣を寸前で避け、柄頭打ちから刃を振り降ろした。
「ぐおおっ」
ざんばら髪の男から鮮血が生き物のように飛び跳ねる。
（おやおや、油断しましたね、覇王丸さん。これで決まりましたかね）
赤い旗を挙げた。
覇王丸はうずくまったまま傷口を押さえている。
虚無僧は止めを決めるべく、刀を大上段から振り下ろした。
——— 隙ができた。
がきぃぃぃぃぃぃぃん。
高い金属音が鳴り響き、目の前が一瞬白くなる。
覇王丸はその一瞬の隙を見逃さず、虚無僧の必殺の一撃を弾き返した。
「うおおおおおおっ!!」
覇王丸が吠えた。
（おおっ、あれは!!）
「弧月斬!!!」
覇王丸の刃が滑らかに円弧を描き、必殺の一撃を繰り出した。その攻撃をまともに受けた虚無僧はもんどりうって倒れた。
「勝負あり！」
白い旗を振り上げる。
（さすがです。あのわずかな隙を見逃さないとは…）
紅白の旗を腰に戻し、紙吹雪を一度、二度まきながら、全身の血がたぎっていくのを感じた。
「覇王丸、お見事！」
（この感覚は…）
知らないうちに拳を握り締めていた自分に気付く。
（…やっぱり、私も格闘家なんですかね）
口元が緩んだ。
（そうか、そういうことなんですね）
ざんっ!!
男は一挙動で去って行こうとする覇王丸の正面に回り込んだ。驚く覇王丸を楽しそうに見つめながら、今まで言えないでいた言葉を発した。
「いやいやお強いですねぇ。ぜひ、私とお手合わせ願います。

（※1）和狆のストーリーにもあるように、黒子と和狆は昔コンビを組んで魔物を狩ることを生業としていた。

台詞集

ふんー！	黒子激砲
は！	黒子八極拳
受け取りなさい！	鍔競り合い
アタッ！	勝ち
アタアーッ！	勝ち
はぁ！	黒子大乱舞
おそまつでした！	(未使用)
おらおらァ！	挑発
んっ！	攻撃
はぁ！	攻撃
はぁっ！	攻撃
そこ！	攻撃
そこっ！	攻撃
はぁーっ！	攻撃
はっっ！	攻撃
おっ！	ダメージ
おぅ！	ダメージ
んぁっ！	ダメージ
おや、まあっ！	ダメージ
うー！	1本目負け
あらまあなんてことーッ！	(未使用)

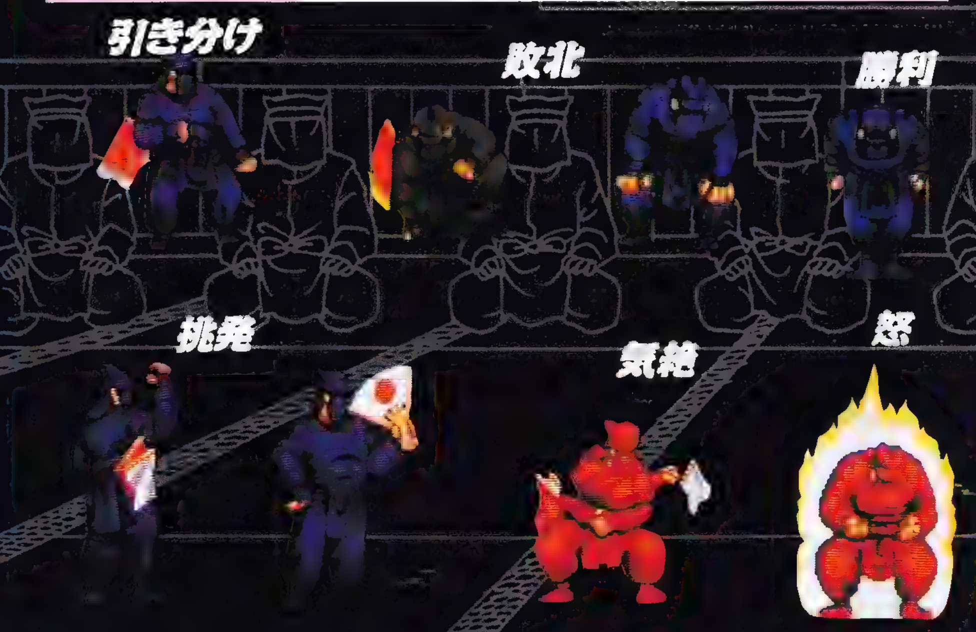
設定原画



黒子登場







KUROKO



通常技

黒子はどちらかと言うと必殺技を多用するほうなので、CPU戦では多くの通常技を見ることはないだろう。

まず全体的な特徴から言うと、見てもわかる通りリーチがない。その分隙が小さく、大斬りを近くでガードされてもほとんど反撃を受けないという利点もあり、威力も決してひけを取らない。

実戦でCPUがよく使ってくる通常技は、まずジャンプ小蹴り。引っかけなのでよほど強い判定の技でない限り昇りで返すことは難しい。

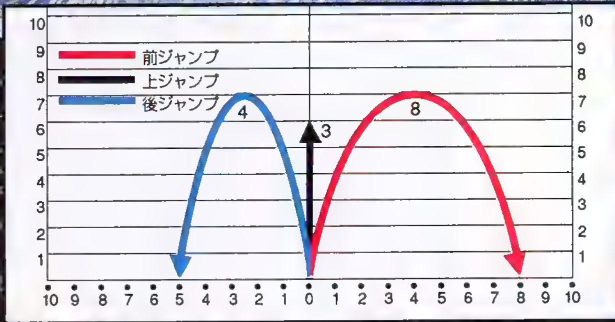
そのほか旗を使った斬り技のほとんどが、大攻撃である。特に近距離立ち大斬りは2段になるので、通常技で一番くらってはいけない技だ。

蹴り技では前述したジャンプ小斬りのほかに、立ち大蹴りもたまに使うことがある。この技はソバット系の技で、まれに足払いなどをすかされたりするので注意。ちなみにこの技は一瞬宙を浮くが、下ガードできるぞ。

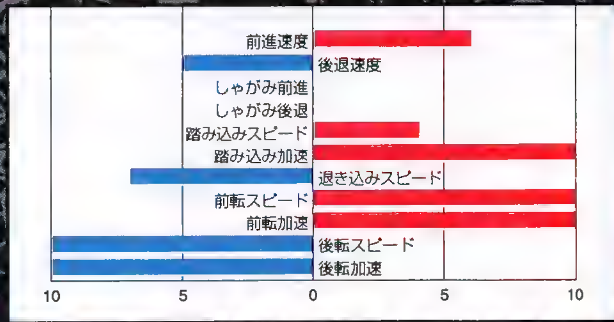
（ＴＯｓｈｉ）

通常技(武器有り)

		Aボタン	Bボタン	A+Bボタン	Cボタン	Dボタン	C+Dボタン
垂直跳躍攻撃	近距離	飛襲旗打	飛襲旗打	降龍斬旗	飛襲脚	飛襲脚	烈旋襲脚
垂直跳躍攻撃	遠距離	飛襲旗打	飛襲旗打	降龍斬旗	飛襲脚	飛襲脚	烈旋襲脚
斜め跳躍攻撃	近距離	飛襲旗打	飛襲旗打	降龍斬旗	飛襲脚	飛襲脚	烈旋襲脚
斜め跳躍攻撃	遠距離	飛襲旗打	飛襲旗打	降龍斬旗	飛襲脚	飛襲脚	烈旋襲脚
立ち攻撃	近距離	肘打	肘打	飛燕旗斬	掃打脚	掃打脚	天連脚
立ち攻撃	遠距離	旗打	旗打	銅斬旗	上段蹴	上段蹴	天翔脚
しゃがみ攻撃	近距離	肘腹打	肘腹打	昇龍斬旗	前掃腿	前掃腿	旋掃脚
しゃがみ攻撃	遠距離	襲旗打	襲旗打	昇龍斬旗	前掃腿	前掃腿	旋掃脚

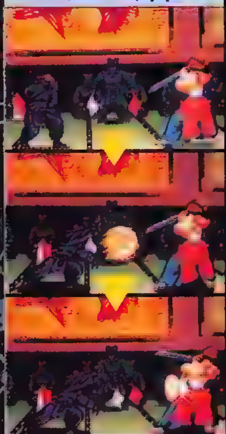


ジャンプ能力



移動能力

黒子八極弾
虎煌拳
↓↘→＋A



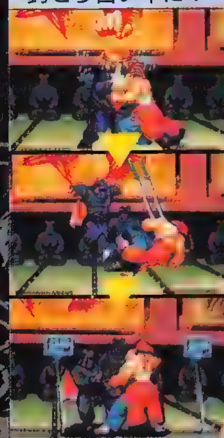
必殺技
黒子赤旗陣
→＋BCD



必殺技
黒子白旗陣
→＋ABC



必殺技
黒子偽刃投
鍔ぜり合い中に↓



必殺技
黒子爆舞脚
ダメージ中にBCD



必殺技
黒子爆舞腕
ダメージ中にABC



黒子八極弾
暫鉄波
↓↘→↘↓↙←＋A



黒子八極弾
メガスマッシュ
↓↘→＋B



黒子八極弾
爆雷砲
↙に溜めて↓→＋B



武器破壊技
黒子乱舞
→↘↓↙←→＋AB





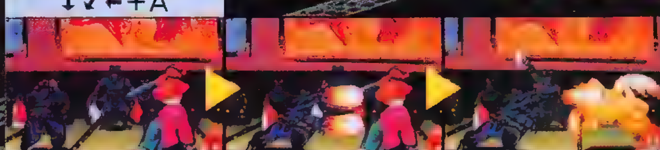
黒子八極弾
覇王翔吼拳
→←↙↓↘→＋A



黒子八極弾
センベイ手裏剣
↙に溜めて→＋A



黒子八極弾
ブリッツボール
↓↙←＋A



必殺技

黒子は必殺技の中でも、とりわけ飛び道具を多用する。おそらく見たことあるのは2・3種類（黒子八極弾）も持っており、オリジナルはビーンボールだけだ。

さらにもっと見たことないと思われるのが、偽刃投という技。これは鍔競り合い中に、黒子が勝てば相手の落とした刃と、もうひとつそっくりの偽の刃を出すものだ。この偽のほうは幻であり、そちらに手を出したからといって、どうなるものでもなく回収が遅れるだけという一種の幻惑技。

そういった類の技の中では、爆舞腕（脚）という、うつせみ系の技を恐らくよく見るはず。爆舞脚の上半身だけやられ判定があること覚えておくと、対処に困らないだろう。

ところで黒子の最も恐しい必殺技は、何と言っても黒子乱舞（武器破壊）。2種類あり、大乱舞が途中休むほうで威力もかなり高い。CPUは連発してくるが、まず止めようなどと思わないように。

武器破壊技
黒子大乱舞
➡⬅↙⬇↘➡+CD





必殺技
黒子撃放
Cボタン連打



必殺技
黒子絡旗撃
➡↘⬇↙⬅+A



黒子八極弾
ビーンボール
⬇↙⬅↙➡+BC



DATA FILE

鍔競り合い



投げ(対アースクェイク)
黒子昇連脚



ぬいぐるみ
↙⬇↘➡⬇↘+D



投げ(武器有り)
烈千脚



通常攻撃・武器有り

立ち攻撃	斬り	弱ボタン	近	11
			遠	11
		中ボタン	近	21
			遠	19
		強ボタン	近	43
			遠	35
	蹴り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	18
			遠	18
しゃがみ攻撃	斬り	弱ボタン	近	11
			遠	11
		中ボタン	近	21
			遠	19
		強ボタン	近	33
			遠	35
	蹴り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	18
			遠	18
垂直ジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	11
			遠	11
		中ボタン	近	19
			遠	19
		強ボタン	近	37
			遠	37
	蹴り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	16
			遠	16
斜めジャンプ攻撃	斬り	弱ボタン	近	11
			遠	11
		中ボタン	近	19
			遠	19
		強ボタン	近	37
			遠	37
	蹴り	弱ボタン	近	7
			遠	7
		中ボタン	近	12
			遠	12
		強ボタン	近	16
			遠	16
組み技	斬り	中ボタン		19
		強ボタン		19
	蹴り	中ボタン		19
		強ボタン		19
対アースクェイク&黒子組み技				31
				31

真剣白羽取りからの攻撃

対アースクェイク&黒子	31
その他のキャラ	19

怒りゲージ

攻撃で増えるゲージ量	2
攻撃上昇率	+38%

武器破壊必殺技

黒子乱舞	33
黒子大乱舞	38

必殺技攻撃

黒子　爆舞腕	16
黒子　爆舞腕	16
黒子　白旗陣	24
黒子　赤旗陣	24
虎煌拳	16
センベイ手裏剣	16
覇王翔吼拳	21
爆雷砲	16
メガスマッシュ	16
暫鉄波	16
ブリッツボール	16
ビーンボール	21
黒子　撃放	32
黒子　絡旗撃	24

"真侍魂"知ってりゃトクする

怪・情・報

担当：岩井浩之

別に知っているからといって強くなれるワケじゃないのだが、ちょっぴり友達に自慢できるネタだ。

黒子をプレイヤーが使える!?

これは家庭用ネオジオソフトにのみ可能な技なのだが、何と隠れ敵キャラとして出現する黒子を、自分で使用することができるのだ。

やりかたはまず、1Pか2Pのいずれかがプレイ中に、もう片方のプレイヤーが乱入する。乱入したプレイヤーはキャラクターセレクト画面で[illegible]とレバーを入れて、最後にAボタンを押す。これだけで出現するぞ。



まず誰かがプレイしているところに乱入して、コマンドを入力する。するってぇと……



ボムン、という音と共に煙が出て、黒子が出現だァ。



これでプレイヤーが黒子を使えるようになってしまうのだ。

黒子必殺技表

技名	コマンド
黒子　爆舞腕	ダメージ中にABC
黒子　爆舞脚	ダメージ中にABC
黒子　偽刃投	鍔競り合い中に[illegible]
黒子　白旗陣	⇨+ABC
黒子　赤旗陣	[illegible]+BCD
黒子八極弾	
・虎煉拳	[illegible]+A
・センベイ手裏剣	⇧に溜めて⇨+A
・覇王翔孔拳	[illegible]+A
・爆雷砲	[illegible]に溜めて⇩⇨+BC
・メガスマッシュ	[illegible]+B
・暫鉄波	[illegible]+A
・ブリッツボール	[illegible]+A
・ビーンボール	[illegible]+BC
黒子絡旗撃	[illegible]+A
黒子撃放	Cボタン連打
武器破壊技	
・黒子乱舞	[illegible]+AB
・黒子大乱舞	[illegible]+CD
ぬいぐるみ	[illegible]+D

タイトルのナゾ

味のある雰囲気を出している真サムライスピリッツのタイトル画面だが、このときに色々なものが画面上から降ってくることに気付いている人も多いだろう。だが、この降ってくる「もの」は、実は業務用ネオジオ（MVS）に内蔵されているカレンダーによりプレイしている曜日によって変化するのだ。色々なものを見たいのならば、内蔵の日付を変更しよう（笑）。





これはよく見慣れた桜の花びらなんだけれども…

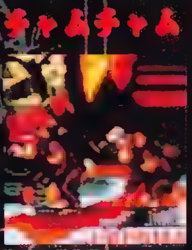
たまには花札や、雪なんてぇのも見てみたくなるね。

変身する人々…

このゲームのラスボスである、羅将神ミヅキの使う我神変裂魂という必殺技は、ヒットすると相手を豚の姿に変化させてしまうというもの。この変化した豚は、キャラ毎に微妙に違っていたのだに気付いていただろうか？例えば覇王丸はノーマル（？）な豚なのだが、シャルロットやナコルルなどの女性キャラクターはリボン付きの豚になるし、チャムチャムは…（笑）。



覇王丸



チャムチャム



シャルロット

ミヅキの梵字を解読

羅将神ミヅキとの対戦前後には意味不明な梵字のメッセージが表示される。この意味は荼吉尼天（食人肉神）とその一族である神に守護を願う真言（呪文）。荼吉尼天とはヒンズー教の女神で、人肉を食する鬼女として恐れられる反面、豊かな実りを約束する地母神として信仰された。狐を家来にしていることなどから、日本ではお稲荷さんと同一視されている。



いつもは読み飛ばしていた梵字だけれども、こんな意味が…。

勝利ポーズを選択

真侍魂では勝利後のポーズがたくさん用意されているのだが、これは任意に選択することができるのだ。

左の表の見方は、まず覇王丸はレバーを上に入れておくと一本目ではB、二本目ではCとなっている。このBとCを左端にある表と見比べてみると、Bは剣を空中に投げるもので、Cは礼をするとなっている。

記号の説明

レバーの方向	上	下	右	左
覇王丸	B/C	D/C	A/D	B/C
牙神幻十郎	B/B	B/C	A/A	B/B
シャルロット	A/B	D/A	B/D	A/D
柳生十兵衛	A/B	C/A	B/A	A/B
ガルフォード（武器あり）	A/A	B/B	C/D	A/A
服部半蔵	C/A	B/C	A/B	C/A
不知火幻庵	A/B	D/B	B/B	A/C
ズィーガー	A/A	B/B	C/C	A/A
ナコルル（武器あり）	B/B	A/A	D/C	B/B
チャムチャム	A/B	B/C	C/A	A/B
王虎	B/B	C/D	A/A	B/B
千両狂死郎	A/A	B/B	C/C	A/A
花諷院和狆	B/B	A/A	C/D	B/B
橘右京	A/A	D/D	C/C	A/A
アースクェイク	A/A	B/B	C/C	A/A
ガルフォード（武器なし）	G/H	E/F	F/H	F/H
ナコルル（武無&鷹無）	E/E	F/F	E/E	E/E
ナコルル（武無&鷹有）	D/D	D/D	D/D	D/D

覇王丸：A「どうしたどうした」、B剣を投げて「フン」、C「よおーし」、D（額に手を当てて）「フン」・牙神幻十郎：A「阿保が！ン？」、B「身の程知らずが」、C上着を着る・シャルロット：A「チュ」、B「ハハーン」、C「アッハッハ」、D「うふふふ」・柳生十兵衛：A腕を組んで「うわっはっは」、B「精進が足りん、出直せ」、C刀を構えて「うわっはっは」・ガルフォード：A「ヤアッ！」「ワンッ」、B「アリガトウ」、C「ヘイ、パピィ！」「ワン」、D「ヘイ、パピィ！ハアン」、E「アリガトウ！」「ワン、キャンキャンキャン」、F「アリガトウ！」「ワン」、G「アリガトウ」、H「ヤアッ」・服部半蔵：A「敵者小成我にあり」、Bマスクを取る、C木の葉を残して消える・不知火幻庵：Aあざみを投げてキャッチ、Bあざみを投げて失敗、Cあざみを地面に刺して礼、Dにゃっはっは・ズィーガー：A礼、B「フン」、C「ウオーリャア」・ナコルル：A「怪我はない？ママハハ」、B「ふう、良かった」、C「大自然のおしおきです」、D「よし」、E手の上にママハハが降りる、Fパピィが登場・チャムチャム：Aパクパクと一緒に雄叫び、B頭の上にパクパクが乗って雄叫び、Cパクパクがチャムチャムに雄叫びを教える・王虎：A「わっはっは」、B頭を柱に叩き付けて「わっはっは」、C「いあああー」、D武器を削って自分の像を彫る・千両狂死郎：A「あ、天罰なりい」、B「あ、討ち取ったりい」、Cしゃがんで扇子を取り出す・花諷院和狆：Aぎっくり腰、Bお札で顔を扇ぐ、C煙管を一服、D線香を立てて拝む・橘右京：Aささめ雪、B血を吐く、C小田桐圭が介抱しに来る、D「御免」「こっちよ、きゃー」・アースクェイク：A「KILL YOU」、B肉を噛んでゲップ、C小判をズボンの中に仕舞う

梵字解読協力：月見姫（無宗教流イタコ学会常任理事兼アヤシイ物研究家）

参考文献：第一書房「ダニキ信仰とその俗信（笹間良彦著）」

真侍魂人物相関図

それぞれの人物が複雑に絡み合う世界、それが侍魂だ。



弐ノ章　生き残る術

強者共を打ち倒す必殺の剣術を伝授





攻略トピックス

システム概略
命中率
技の勝敗
対空技一覧
反撃の小部屋
ぬいぐるみ使用法
ガルフォード
三連殺
残像踏み込み斬り
ティーガー・コップ

対CPU攻略、対戦攻略、ダイヤグラム、連続技

覇王丸
橘　右京
柳生十兵衛
ナコルル
シャルロット
千両狂死郎
王虎
アースクェイク
不知火幻庵
ガルフォード
服部半蔵
牙神幻十郎
チャムチャム
花諷院和狆
ナインハルト・ズィーガー
黒子
羅将神ミヅキ

「真侍魂」の「真」たる由縁のすべてがここにある!!

新システム徹底大攻略

本作品より新しく導入されたシステムや技を徹底的に追求。

担当：「数値やデータだけじゃあ、ゲームはできんのだよ！」FRS-N.O

基本的な操作は上巻や前作増刊「サムライスピリッツ」で詳しく触れているので、下巻である今回は「真サムライスピリッツ」になって加わった新操作系を中心に解説していこう。

●ダッシュ&バックステップ

格闘ゲームにおいて、もはや必要不可欠という感の強くなってきたダッシュ。このダッシュが真侍でも前作同様継承されている。サムライスピリッツの世界では、ダッシュ全般を「踏み込み」、バックステップを「退き込み」というが、ここでは通りのいいダッシュ、バックステップという言い方で統一する。

ダッシュはレバーを軽く進行方向へ、バックステップは後方へそれぞれ2回「コンコン」と素早く入力することによって可能だ。ダッシュの場合、走り出したらレバーを進行方向に入力したままにすると一定距離を走り続ける。



まで[illegible]しキャラはダッシュを[illegible]用しよう。

このへんは前作と同様だが、真侍ではより操作しやすくするためにいくつかの改良を施されている。

●ダッシュ投げに行くとき

これは、前作では投げ間合いに入ったときに1回レバーをニュートラルに戻さなくてはならなかったが、真侍ではダッシュしたレバー入力のままボタンを押せば投げることができるようになった。

また、ガルフォードと半蔵のストライクヘッズ、天久落としなどは、ダッシュ中にレバーを■■とするだけでレバーコマンドを受けつけてくれる。このとき、後述の「前転」が出てしまうときがあるが、直後にレバーコマンドが完成して、ボタンが押されていれば、前転を途中で止めてコマンド投げが優先される。

ダッシュ中に、投げ(通常必殺とも)や必殺技入力、または「ダッシュ前転」「ジャンプ」などを入力するといつでもダッシュを止めることができる。

バックステップは、「飛び退く」という表現がピッタリ。瞬間に間合いをあけたいときに重宝する。バックステップ中にレバーを前方へ入力しておくと、バックステップ終了直後に前方ダッシュすることができる。これは真侍から追加された「退き込みダッシュ」という新操作だ。

また、バックステップは橘右京のつばめ返しとアースクェイクのファットバウンド以外、行動終了まで途中で動作を止めることはできない。特に右京のそれは、前作と同じレバーコマンド「↓バックステップ→ボタン」でも「バックステップ中につばめコマンド入力」でも両方出せる。やりやすさはもちろん後者のほうがやりやすい。また前作の入力方法だと今回小ボタンでないとまず間に合わない。

ダッシュやバックステップは餓狼伝説スペシャルのように無敵時間は存在しないことも覚えておこう。



バックステップ中は特定必殺技のみ出せる。

●前転と後転

ダッシュ同様、移動系に属する新システム。

ダッシュほど素早い移動はできないが、そのダッシュにはない無敵時間が存在する。キャラによって上半身無敵と下半身無敵、そして全身無敵の3タイプに分類できる。

先程のダッシュモス（ダッシュストライク）は実は一瞬前転しているので、相手の目前で下半身無敵になっている。よく足払いを完ぺキに重ねたのにダッシュモスで吸われたという話を聞くが、あれは前転部分のときに下半身無敵で足払いをスカされているわけだ。さらに前転、後転ともに上段攻撃を無効化する性質を持っている。これらの事実を総合すると、ダッシュモスがいかに有効な技かわかるだろう。

また、いくら無敵だからといっても、投げられ判定はずっと残っているので相手と重なってゴロゴロしていると、いとも簡単に投げられてしまうぞ。



ここからが勝負！

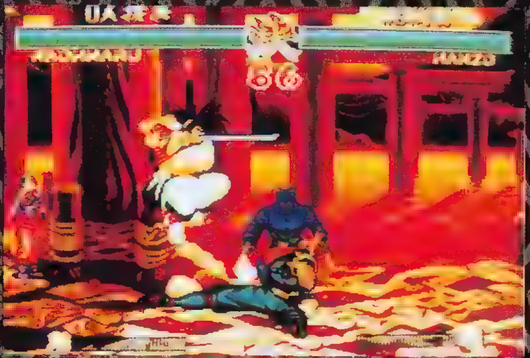
後転は、ほぼ前転と同じ性質を持っている。特にこれといった使いみちはないが、唯一使うべき局面は「バックステップほど離れたくないが、ちょっとだけ間合いを離したい」ときくらい。

肝心のコマンドのほうは「前転」が◆◆、「後転」が◆◆とそれぞれ素早く2回レバーを入力する。また、前方ダッシュから前転には「踏み込み前転」という名称がある。

前転にせよ後転にせよ、レバー操作が難しい。それに比べ「踏み込み前転」はダッシュ中にレバーを◆に入れるだけでよい。基本的に「前転で…」というときは、この踏み込み前転を使うといいだろう。

●下段避け

文字通り、相手の下段攻撃を「小ジャンプ」してかわす動作である。この動作はかなり特殊で、出し方にも二通りある。まず、相手の下段攻撃がヒットする寸前にガードする」というものと「BとCボタンを同時に押す」。当然B+Cのほうがはるかにやりやすいし、リスクも少ない。さらにB+Cのときはレバーニュートラル



足払いをスカすときに。

トラル時は後方にレバーが前に入っていると垂直に下段避けが出る。

修羅絵巻でも触れたが、前作の難しいタイプのほうの下段避けをやりたいなら、覇王丸の中足払いが最も適している。あと、こちらのほうは絵巻に間に合わず本誌のほうで掲載したが、なんとアースクエイクの立ちハイキックをガードしようとすると勝手に下段避けがでてしまうということも発覚し、各方面に笑撃(?)を与えた。実はこれ系の技はほかにもあるようなので興味のある人は探してみよう。

この操作は着地するまで何もできないようだが、狂死郎の血煙曲輪が出せる。

また、これも絵巻でダブるが、相手の投げと、こちらのB+Cが同時入力された場合、完ペキに投げのほうが勝つ。いくら空中に浮くとはいえ、完全に跳ぶまでは投げられ判定が残っている証拠だ。

ちなみに、相手の投げとこちらのジャンプが同時に入力された場合は逆に毎回ジャンプのほうが勝つことを補足しておこう。これを知らないと、アースクエイクの「ケツ↓投げ」にいいように投げ負けてしまう。下段避けさえ間に合わないんだからハメだよォなんてこと言わないよう。

余談ついでに、ジャンプして出す一部の必殺技は「目レバー」(着地の瞬間にタイミングよくレバーを上方向に入れる)で着地時の硬直を解除することが可能だ。

★伏せ

前転、後転と並ぶ真侍での特徴的な新システムのひとつ。

利点は、しゃがみ状態よりさらに姿勢を低くできることにある。やり方はレバーを素早く真下に2回入力する。レバーの2回目を短くすると一瞬伏せてすぐ立ちポーズに戻れる。逆に2回目が長いと、一定時間伏せ続ける。

伏せをしている間は上段のやられ判定がなくなり、足払いと一部の攻撃以外はかわすことができる。とは言え、前転同様に投げられ判定が存在するので、投げの前にはまったくの無力といえよう。

伏せ中に当てられてしまう攻撃が来たら、すぐにガード方向に入力すれば一瞬の隙もなく防御態勢に入れる。



使いどころが難しい伏せ。

★挑発

これも真侍からのフィーチャーだ。同社、龍虎の拳シリーズのようなゲーム中の効果はないが、本作品ではA+C、B+D押しっ放しの2種に加え、武器の有無によってもポーズが変化するものもある。

挑発というと動作中に少し隙があるのでは?という感もあるが、必殺技コマンドなど一部の入力で解除することが可能だ。特に無敵必殺技を持つキャラにはそうそう近よってはいけない。挑発自体よりも、その挑発後が隙だらけの一瞬となる行動であるが、挑発中でも王虎のようにニセ攻撃タイプの挑発が混じっていることも覚えておこう。


これ、王虎の挑発。まぎらわしいことこの上なし。

●受け返し

感じとしては下段避けに近いが、下段避けが相手の攻撃を「空振りさせる」のに対し、受け返しはその反動で相手がしばらく(約1秒)硬直するのが大きな違い。この動作は下段避けに似ているが「相手の直接武器攻撃を寸前ガード」という制約付きだ。

この動作が成功すると、画面が白く光って、受け返しされたほうは一秒ほど動けなくなる。この間にこちらは反撃できるというわけだ。

ひとつ気をつけてほしいのは、他の格闘ゲームのように相手の起き上がりに武器攻撃を完全に重ねてしまうと相手はガード方向にレバーを入れっ放しで受け返しができてしまうという点。難しいことをして、損をしてしまうのだ。起き攻めには一考を要するぞ。



光ったら相手が体勢を立て直す前に斬れ!!

●つば競りあい

片方が地面にいる状態で、武器どうしが同時にぶつかると、つば競りあいが起こる。前作では、ランダムで試合開始直後に発生し、勝敗もプレイヤーの入力にはあまり左右されなかったようだが、今回はプレイヤーの入力操作の努力が反映されるようになった。真侍ではレバーを相手方向に入れておけば、ボタン入力が「より効果的に」入力されている側が相手を押すことができるようになっている。これにより、リアルタイムに押しつ押されつが認識できるのだ。

また、演出も増え、1P側と2P側が入れ代わったり、相手を蹴りとばしたりと実に多彩になった。どの内容がくるかは自分で選ぶことはできないようだ。

武器どうしを持った人が互いにダッシュしてぶつかったときも、つば競りあいは発生するぞ。



今回は努力が結果につながる。ボタンを超連打だ!!ちなみに駄菓子戦のニセ武器落としには要注意。

★真剣白刃取り

これも真侍になってやりやすくなった。相手の武器攻撃を読んで、レバーを「[illegible]」と入力。ボタン入力はいらない。レバーのみでOKだ。

随分、やりやすくなったとは言え、苦労して決めても与えるダメージは小さいし、相手の上段攻撃のみ(しゃがみ斬りや、覇王丸、右京らに代表されるいわゆる「柄尻部分での攻撃」などは上



こういう[illegible]上段であっても[illegible]ことはできない

★怒りゲージ

[illegible]



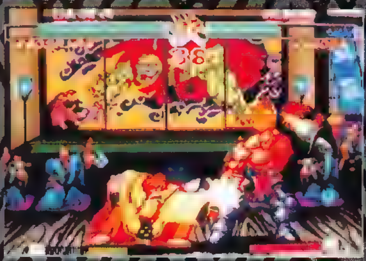


程度の時間、発動を先延ばしにできるということ。これはレバーを[illegible]入れなければいい。これはうまく使えば、自分の都合のいいときに[illegible]を出せるので、非常に使える[illegible]である。[illegible]

★[illegible]技

[illegible]

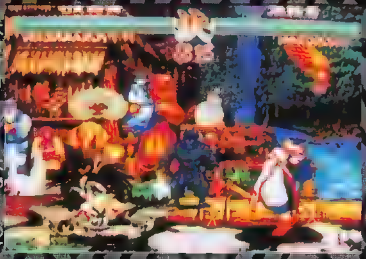




★ぬいぐるみ変身

[illegible]

★[illegible]



[illegible]





目指すはオール100%

命中率計算法

やけに高かったり、思ったより低かったりと怪しいボーナスポイント命中率。ここでは、そんな命中率の計算法を公開しよう。

担当：松っちゃん

命中率とは？

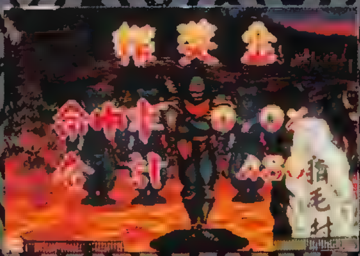
[illegible]



[illegible]

コツは両極！出すだけで命中率が下がる技

[illegible]





命中率が下げる連続技と上がる連続技

[illegible]





[illegible]

これはお得！ [illegible]同時押し

[illegible]

命中率計算式

$$\frac{\text{技を当てた数}}{\text{出した技の数}-\text{同時押しした数}}\times 100\%$$

※詳しいことは本文参照





[illegible]

攻略トピックス

技攻略の方法論
技の勝敗

経験上あの技には負けやすい、というのはわかるけど・・・!?

担当：舞闘流　珈琲ふりーく

「攻撃判定が強い」といつの間の落し穴

「攻撃判定が強い」という言葉がある。真サムでもよく使われる言葉だ。しかし真サムの技に、攻撃判定の強さというパラメーターはない。

「攻撃判定が強い」という言葉は、見た目で技と技がぶつかりあったときに、よく勝つことができる技に対して使われる。技の勝敗には、幾つかのパラメーターが関係している。すなわち攻撃判定の強さとはいくつかのパラメーターの複合性能を表す便利だが、実は危険な判断基準である。

返し技を出したつもりなのに、負けてしまった。なぜ？という気持ちを、攻撃判定が強いから、という言葉で、水に流してしまっている人をよく見かける。これでは今度からこの技には逆らわないようにしよう、というあきらめ以外の進歩はない…。

さっきのなぜ？を実際に考えてみよう。なぜ自分が出した技は、相手の出した技に負けたのだろうか？技の勝敗の判定（ゲームルールレベルの問題だ）はどうなっているのだろう？これが分からねば、実際ゲームを楽しむことはできない。遊ばされている、という不快感が残るだけだ。

ここではなぜ？の回答へのアプローチ法を考えてみよう。



これはどうあるが、なぜ負けるのだろうか？

技の勝敗

原則として、技を出すと以下のようなことが起きる。

ガード不能になる
↓
やられ判定が前にせり出す
↓
攻撃判定が現れる
↓
攻撃判定が消える
↓
やられ判定が引っ込む
↓
ガードできるようになる

自分の技が勝つ可能性があるときとは、相手のガード不能時に、自分の攻撃判定が出ているときである。

タイミングだけの問題ではない。相手のやられ判定に、こちらの攻撃判定が、重なる必要もある。もちろん、せり出したやられ判定に必ず重ねなければならない、というわけではない。せり出す前からやられ判定は存在しているのだから。また攻撃判定とやられ判定は、横座標（前後）だけでなく、縦座標（高さ）も重なっていなくてはならない。

これらのことを総合すると、技の勝敗に関わってくるパラメーターは以下のようになる。

- ●攻撃判定の出るスピード
- ●攻撃判定の出ている時間
- ●ガード不能時間の長さ
- ●やられ判定のせり出しのタイミング
- ●やられ判定がせり出している時間
- ●攻撃判定のリーチの長さ
- ●攻撃判定の高さ（伏せを斬れるかもふくむ）
- ●やられ判定のせり出しの長さ
- ●やられ判定のせり出しの高さ

相手の技に自分が出した技が負けたら、この中のどれが原因だったのかを考える必要がある。

次の小見出しでは実際の技を攻略してみる。

この技で考えてみたぞ

覇王丸の遠立ち中斬り

●スペック

攻撃判定の出のスピードは平均レベル。出ている時間は短い。ガード不能時間は平均レベル。キャンセル裂震斬でのフォローはある程度可能。やられ判定のせり出しのタイミングは早め。やられ判定がせり出している時間は、平均レベル。

攻撃判定のリーチの長さは、平均レベル。高さに関しては中段あたりにしかない。やられ判定のせり出しは、剣の真ん中ぐらいまでである。高さは攻撃判定同様、中段あたりにあり、高さの幅は狭い。



こんなもの当てられてしまう

●対策

ポイントは、やられ判定のせり出し部分である。リーチが短いキャラでも、そこを狙っていけば、短さをカバーすることができる。また攻撃判定の高さに幅がないため、やられ判定の高さが上や下に片寄っている技、例えば幻庵の爪（立ちでもしゃがみでも、小でも中でも）などで攻撃するのもよい。まあ幻庵の爪は、攻撃判定の出のスピードでも勝っているので勝つのは簡単だが。

覇王丸の遠立ち中斬りは、特に秀でたパラメーターはない。各パラメーターのバランスが良く使いやすいため多用されるのである。逆にいえば、特殊な使い方はできない。だから覇王丸の遠立ち中斬りより勝っているパラメーターを持つ技を、それが生かされるように使えば、あまり苦労する技ではない。

しかし実際には結構苦労する。それは遠立ち大斬りがいつくるかわからないからだ。遠立ち大斬りを警戒しつつ遠立ち中斬り対策をするのは大変だ。中斬りを囮にして、大斬りを入れようと相手は考えているのかもしれない。



出かかりを攻撃すべ

王虎の遠しゃがみ大斬り

●スペック

攻撃判定の出のスピードは遅い。出ている時間は長め。ガード不能時間は長い。やられ判定のせり出しはほとんどない。

攻撃判定のリーチの長さは平均レベル。高さはすこし片寄ってはいるが、地面から少し浮いているぐらいのやられ判定には、当てることができる。

やられ判定のせり出しはほとんどない。

●対策

ポイントは攻撃判定の出のスピードの遅さと、ガード不能時間の長さだ。

王虎本体のやられ判定に届きさえすれば、なんとかなるものだ。ほとんどの技は、王虎のしゃがみ大斬りより攻撃判定の出のスピードは勝っているからだ。しかし、しゃがみ大斬りにリーチ負けしていると、少しつらくなる。自分の技が届く間合いまで踏み込む時間と、技の攻撃判定の出のスピードが、しゃがみ大斬りの攻撃判定の出のスピードより速くなくてはならないからだ。

そういう技しかないキャラは、しゃがみ大斬りの弱点その2の、ガード不能時間の長さを攻めることになる。踏み込むと見せかけて踏み込まず、しゃがみ大斬りをすからせるのだ。すからせてしまえば、王虎がガード可能になるまで時間があるので、好きな技を入れればよい。すかることを怖れてくれれば、踏み込んでからの攻撃がしやすくなる。

しゃがみ大斬りはダメージの大きな技だ。対応は慎重に行おう。



すからせるが。

●右京の遠立ち中斬り

●スペック

攻撃判定の出のスピードは非常に速い。出ている時間は長い。ガード不能時間は短め。キャンセル残像踏み込み斬りでのフォローは、実用レベル。やられ判定のせり出しのタイミングは早め。やられ判定がせり出している時間は、短め。攻撃判定のリーチの長さは、かなり長い。高さに関しては中段あたりにあり、高さの幅は狭い。やられ判定のせり出し、前に出した頭が目安。高さは上下に幅広い。


キャンセル残像隠れるので？。

●対策

この技に関しては残念だが、攻撃判定が強いのであきらめたほうがいいかもしれない。さからわずに、ほかの部分で右京がミスするのを待ったほうがよいかもしれない。

でも、ここで弱音を吐いていては、守りの固い右京には勝てないことになる。実は筆者も弱音を吐いているのだが、ためもとで崩す方法を考えてみよう。

ポイントは、やられ判定のせり出しと、攻撃判定の高さの幅の狭さである。

右京の遠立ち中斬りは、やられ判定の戻りスピードが、それほど速くない。すかさせれば、一所懸命に反応してなんとか、やられ判定を斬ることができる。しかし、攻撃判定のリーチの長さと、出のスピードが一定水準以上の技を持っているキャラでないと、この作戦は難しい。

次に攻撃判定の高さの幅の狭さを攻めてみよう。前転や伏せですかそう、という作戦だ。中斬りを前転で潜ると、確かに接近することができる。しかし、右京の中斬りは、残像踏み込み斬りのオマケがついてくる。接近時に残像を出されると削られ不利だ。定キャンセル残像を潰して、封じておかないと辛い。

なんとか封じたとしよう。右京は間合いを離そうとして、しゃがみ小斬り辺りを使ってくるだろう。そこで伏せるのだ。前転→伏せのコンビネーションだ。すかしてしまえば技を入れることができる。これも先読みつばめ返しされはするが、しかし近間でつばめを出してもらえただけでよしとすべきだろう。攻撃のチャンスが生まれたのだから。

要点をまとめると、接近しての伏せで、つばめ返し、残像踏み込み斬り、中スラ、大スラといったところを潰そう、ということだ。ここからがまた大変なのだが、右京の強さの柱は遠立ち中斬りや、遠しゃがみ中斬り、遠しゃがみ小斬りだと思う。この技たちと真正面からの勝負は避けることができたので（理論上）、通過したとしておこう。


前転、伏せなんて、とんでもないゲテラ戦術だな。でもウチの伏せは結構有効なのだ。


右京使いの方へ。●●●Bから残像を出すと中斬りキャンセルしやすいよ。

こうなれば2択orN択

2択というと、右京の昇りつばめとスライディングの2択が有名だ。確かにこれは2択なのだが、2択はこれだけではない。投げと通常技も2択にできるし、キャンセルするかしないかも2択にできる。前述の覇王丸の遠立ち大斬りと、遠立ち中斬りのどちらを出すかも2択といえるだろう。

自分と相手に共通の認識があれば、2択orN択の間合いになる。逆に言えば2択orN択で攻めないとダメージをくらってくれないのである。もうひとつ、こういう見方もある。2択を2択と分かってもらわないとダメージを与えることは難しいということ。相手と共通の認識がなければ2択は成立しない。まぁこれは相手の問題なのでおいておこう。とりあえずは自分がこうしたら、相手はああするか、こうするか、そうするかだから、その時はこうして・・・という流れをいつも考えておきたい。頭はそればかり考えて、あとは手が勝手にキャラを動かしている、という状況がたぶんBESTだろう。

最後にダッシュ投げの重要性について、2択ついでにまとめてみたのでよろしく。

ダッシュ投げの重要性

一番守りが固い状態は、両端でしゃがみガードである。これを崩すには投げるか削るか、しゃがみガード不可技を出すしかない。ほとんどが隙の多い攻撃である。それらの攻撃と隙の少ない技との心理的2択、というプレッシャーを掛ける必要がある。



スイカーつプフカーは、リュソケにするか、ウァイネンでやめるかの2択だ。

このプレッシャーを掛けない限り、相手にダメージを与えることは難しい。

その中で、削りは必殺技性能に頼るところが多いので一般的とはいえないし、与えるダメージもたいしたことはない。中には大斬り並の削り量を持つ技もあるが、反撃は必至だ。

しゃがみガード不可技も、隙が大きい。ほとんどがジャンプの着地際に出す技だからだ。これでは技を出す前に落とされてしまう。相手を転ばせたときか、長い硬直時間を持つ相手の技を先読みできたときぐらいしか使い道はない。ジャンプの昇りで、相手のしゃがみガードに当たる技であるが、ガードされたときにくらうダメージと見合う技は、まず無い。

残ったのが投げだ。普通にツカツカ歩いて投げるというのは考えにくく、ダッシュからの投げである。隙の少ない技とダッシュ投げ、この2択のプレッシャーを掛けるのが、真サム対戦の基本だ。キャラによって、隙の少ない技がメイン攻撃となったり、ダッシュ投げがメインとなったりする。

例えば、シャルロットは、しゃがみ大斬りを当てるために投げを混ぜるし、チャムチャムは、ダッシュ投げを決めるために、いろんな技で相手の注意をそらそうとする。

このような違いはあるが、いつ投げられるかわからないといった状況を作れなければ、大きなハンデを負うことになる。特に連続勝利は難しい。もし勝てたとしても、相手が手加減したと考えておいたほうがいい。相手待てば負けなかったはずだからね。


チャムチャムが走ってきたー。投げ警報だ！といっても、背が低いからねぇ。

あなたに当てたい対空技

ザ・空中戦

～改訂版～

対空技それは、空中に対しての技。相手を跳ばしたら、確実に返していきたい。

担当：ジョッキー★笹岡

やっぱ対戦するんだったら、対空技くらいは全部覚えておきたいよね。

というわけで、全キャラ対応、対空技表を作り出したので、まずはそれを見てほしい。

ひとつのキャラにたくさん書いてある技は、キャラや時と場合によって使い分ける必要のある対空技だと思ってほしい。カッコ書きにしてあるものは、相手のキャラや技によっては負けるので、使えるケド注意が必要というもの。

それでは、それぞれの場合によっての具体的な使い方などを見てみることにしよう。

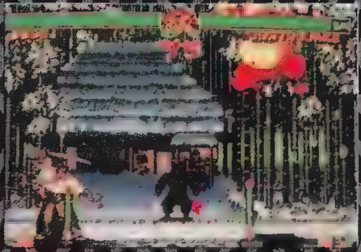
相手がかなり離れた間合いから跳び込んで来た場合。

普通の対戦で、この距離からジャンプしてくる奴はめったにいないが、跳び道具によって相手を跳ばせた場面などがそれ、と考えてもらえばわかりやすいと思う。

これだけ離れていれば、比較的返しやすい間合いと言える。



相手の技の[illegible]たらザ[illegible]斬れ



こんな間[illegible]

このキャラも前ジャンプからの大斬りなどが有効。

また、特定のキャラは立ち大斬りを置いておくようなのも有効。

早い大斬りは、相手側の斬り攻撃なども届かないくらいの位置から出すのがよい。これなら、相手の攻撃とかち合っても、まず大丈夫。

遠間で跳ばれた場合には、このように確実に返していきたいところだ。

近間

近間というのは、あきらかに相手が自分に覆いかぶさってくるような間合いで跳ばれた場合である。

地上で出す強い技があるキャラはそれを出し、ないキャラは逃げジャンプからの小技が基本である。

弧月斬、光翼刃は超早めに出すため先読みを含むだろう。ほかの回天曲舞、気功旋風撃は早めに出すに越したことはないが、一応引きつけても対空になる。



狼四郎の[illegible]相[illegible]でも[illegible]出るのも早し。

逃げジャンプ系の技も、相手が技を出す前に跳んで撃墜するほうが有効。遅いとシャープしたときに、相手が小技



それでも逃げ斬りは強いのだ。その強さを利用しての対空なので、できる限り引きつけて出すこと。



五光斬は引きつけて出さないと痛ぁーい。

これも基本的には近間と同じだが、端なので、跳んで来た相手をくぐって返すという方法も出てくる。

ただしこの方法は、めくり攻撃の強いキャラに対しては、あまりオススメではない。下手をすれば、めくり攻撃から連続技をくらって大ダメージを受けてしまうぞ。

端に追いつめられたときは、



シャルや和仲にこれをやると、痛ぁーい

着地前に攻撃できればベスト





相手が跳んだのをくぐって

相手が跳んで来たときにできるだけ返して、端からの脱出を心掛けよう。

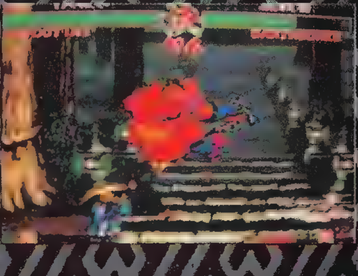
中間その他

中間その他は、前述の近間対空を当てるには遠すぎて、昇り攻撃では潰されそうな微妙な間合い。

あと、それにプラスして地上対空として使い分けていきたい技もその他として付け加えてみた。

垂直ジャンプ斬りの強いキャラは、それを使ってもよい。が、相手はそれを先読みしているような場合には、地対空が有効となってくるワケだ。

地上対空と言っても、完璧と言えるのは和仲くらいで、あとのキャラは、当然先読みも必要だし、潰されてしまう可能性もあるワケだ。これは相手の出かたにもよるケド、対戦を重ねていくうちに覚えていくしかない。



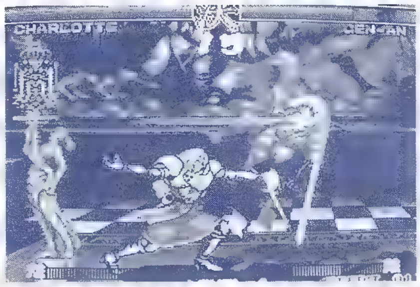
和狼の[illegible]大斬りは究極対空といわれる。

柳生ル眼刀に、相手の斬り技をうまく取らないとダメなので使うには勇気がいるぞ。

シャルロットの立ち大斬り、気功旋風撃、スイーカーのしゃがみ中斬りなども早く出



こんな感じ。超反応しよう。



シャルの立ち大斬りも、置いておくと強い。

すことができれば、かなりの効果は得られる。

読まれているとき

これは、相手側が、こちらの昇りジャンプ対空を先読みして、潰しに掛かって来た場合である。

完全に覆いかぶさって来てしまうと、なかなか返せないものだが、比較的効果の得られる技をここでは紹介している。

まず、逃げ技系。これらは、相手が潰しに来たのを見たらすぐに跳ばないとダメだ。それでも負けるときはあるので、これはあきらめよう。

あとは、相手が小技で来たのをいいことに、地上対空で強引に返していくのも有効。幻庵のしゃがみ大斬りは相打ち狙いでもかなり有効だ。



この相撃ちは結構やられるほうは痛い。

さすがに、王虎のケツや、アースクェイクのハラ、ケツなどの技（出っぱなしになる技）に対しては、これらの対空技もダメである。こういったときは、素直にガードするといったことも大切。いくら対空技を知ったところでも、ガードするところはガード。

あとは回数こなすのみ

ここに書いた対空技系は、あくまでも基本である。

侍魂は、「このキャラのこの技や跳び込みに対しては、この技で返す」といった技同士の勝ち負けが意外とあるので、あとはそれぞれのキャラクターごとに対策を立てていかなければならない。

これについては、対戦攻略を読むなり、自分で対戦するなりして経験値を積んでいくしかないだろう。がんばってくれ。

対空技一覧表

	遠間	近間	端	中間その他	読まれているとき
覇王丸	昇り中or大斬り	弧月斬	逃げ小蹴り	垂直大蹴り or中・大斬り	昇りor逃げ小蹴り
十兵衛	立ち大斬り 昇りor垂直大斬り	逃げ中斬り しゃがみ中・大蹴り	しゃがみ中・大蹴り	つばめ六連 垂直or昇り大斬り	大足払い (めくられ気味は不可)
ナコルル	昇り大斬り しゃがみ大斬り ダッシュ投げ(スカし)	昇りor垂直大斬り 大足払い イルスカヤトロリムセ アペフチカムイリムセ	逃げ大斬り 逃げ小・中・大蹴り くぐり立ち中斬り	昇り大斬り 大足払い	しゃがみ大斬り 大足払い アペフチカムイリムセ
シャルロット	昇り中・大斬り (大は確実) (遠)立ち大斬り	垂直中斬り 垂直小蹴り	逃げ小蹴り	弱パワーグラデイション スプラッシュグラデイション (遠)立ち大斬り	逃げ小蹴り
狂死郎	垂直大斬り 昇り斜め大斬り	回天曲舞	垂直大斬り 回転曲舞 (跳尾獅子)	回天曲舞、(近)立ち小斬り (遠)立ち小・中・大斬り (近)立ち中蹴り(めくり用)	回天曲舞
王虎	昇りor垂直小・大斬り	気攻旋風撃	気攻旋風撃	気攻旋風撃	気攻旋風撃
アースクェイク	昇り小蹴り 立ち中斬り (垂直中斬り)	立ち小・中斬り	昇り小蹴り (大ファットチェーンソー)	中・大ファットプレス	垂直中斬り
幻庵	昇り中・大斬り 昇り中蹴り	潜りorしゃがみ大斬り M.D.C.	逃げor垂直中蹴り	しゃがみ大斬り M.D.C.	しゃがみ大斬り (相打ちOK)
半蔵／ガル	立ち大斬り(早出し) 昇り中斬り	垂直or逃げ小・中斬り	逃げ小斬り 潜り小斬り	立ち大蹴り(早め)	逃げ小斬り
幻十郎	昇り中斬り 大光翼刃 桜華斬	逃げ中斬り 光翼刃 桜華斬 くぐって中斬り	逃げ小蹴り くぐって中斬り (大足払い、逃げ中斬り)	立ち中斬り 逃げ大斬り	逃げ小蹴り
チャムチャム	立ち大斬り ブーメラン投げ	(近)立ち中蹴り くぐり立ち小・大蹴り	立ち大蹴り(くぐり) 昇り大蹴り	立ち大蹴り 逃げ中斬り 逃げ大蹴り	ブーメラン投げ 昇り小斬り
和狆	昇り小・中斬り (中は短い)	逃げ小斬り・小蹴り	逃げ小蹴り	しゃがみ大斬り 昇り中斬り	――
ズィーガー	(遠)立ち中・大斬り 昇り小斬りor中斬り (遠)しゃがみ中斬り	逃げ小斬りor大蹴り	逃げ小斬り・大蹴り くぐり立ち大斬り	(遠)しゃがみ中斬り (近)立ち大斬り (めくりに対して)	昇り小斬り

攻略トピックス

戦闘力15%アップ！
真・反撃の心得

やはり、反撃は必要不可欠。
絶対に覚えるべし！

担当:MOMO

反撃で勝利をつかめ！

今回、この記事の中で扱っていくのは、必殺技をガードした後の反撃だ。ガード直後に大きな隙のある技は無視して、一見、反撃不可能に思える技の反撃方法を扱ってみたいと思う。

また、本紙では扱わなかった、武器破壊必殺技に対しての反撃も書いてみよう。

それでは、各技別に対処方法を説明してみよう。

●烈震斬（弱）

中、強烈震斬はガードさえしてしまえば、隙は大きいので速くリーチのある技ならば反撃は簡単だ。

しかし、弱で出されると非常に隙が小さく、反撃は難しい。さらに、先端部分をガードしてしまうと反撃はさらに困難になる。このときに、へタに手を出してしまうと弱烈震斬→弧月斬の連係技に見事ひっかかってしまうだろう。

ただし、弱烈震斬でも深く食い込むようにガードすれば、反撃はできる。それでも小斬りか小足払い程度で、大斬りなどは入らないぞ。



このくらいでガードすれば…。



小足払いなら当たるのだ。

●残像踏み込み斬り

この技は烈震斬以上にスキが少なく、弱で出されるとほぼ反撃はできないだろう。

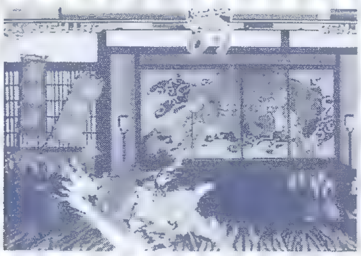
深くガードしたときは小足払いなどで反撃可能だが、画面端ならば投げを狙ってもいいだろう。意外と投げが決まることが多いぞ。

強の残像踏み込み斬りは、深く当たることが多いので、反撃はしやすい。それでも、先端をガードしてしまうと反撃できる技は皆無だ。

そして、一番注意しなければならないのが、中の残像踏み込み斬りだ。中はガードすると離れるため、反撃は不可能なのだ。逆に、小足払いなどを出してしまうと、中斬り→残像踏み込み斬りの連続技をくらうぞ。



ガードしたら前進して…。



ザブッと大斬り！

●跳尾獅子

この技をガードして反撃する際に注意してほしい点がある。それは、タイミングだ。この技は弱、中、強によって出ている時間が違い、強に対して弱と同じタイミングで反撃しようとすると、残り火に当たってしまう。

反撃方法は各キャラ、強弱によって違うので、表①を見てほしい。

表の中の「歩き大斬り」というのは、一歩だけ前進して大斬りを出すものだ。しかし、強跳尾獅子に対しては残り火が強いので、細心の注意を払ってほしい。

また、どのキャラでも絶対に反撃できない当たり方がある。それは、跳尾獅子を密着でガードしたときに起こりやすい。普段より1発多くガードすることがあるのだ。これでは、離れすぎて反撃不可能だ。



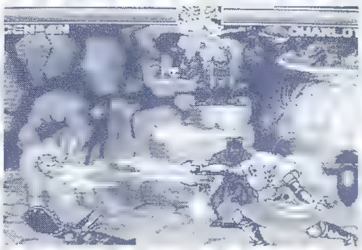
これでは、反撃不可能。

●肉転突き（弱）

前作でも、反撃方法をさんざん研究されたのがこの肉転突きだ。弱で出されるとガードした後の反動が小さく、反撃しにくく見える。しかし、どのキャラクターも1つくらい反撃方法を持っている。これも表になっているので、表②を見てほしい。



ケケケ…をガードして…。



やはり反撃可能。

●うつせみ天舞、リアレプリカアタック、ファットレプリカアタック

この、うつせみ系の技は前作より変化があり、多少だが返しにくくなった。が、リーチのある技ならば、ほとんどが届くだろう。

ガード後に反対側に落ちることもあるが、そのときは大斬りなどが決まるぞ。

正面に落ちた技に対しての返し技表、表③があるので、そちらを見てほしい。

●とびひっかき

この技はガードすると跳ね返るが、反撃できるのは着地するまでの、空中にいる間だけなのだ。



お、正面に落ちるね…。



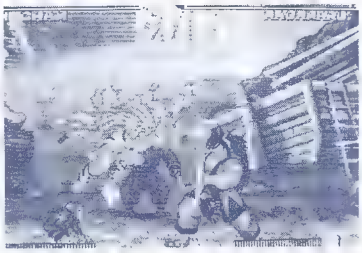
ハイ、残念。

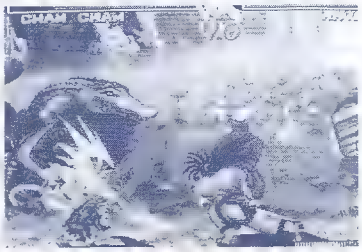
その理由は、着地後にまったく隙がないからだ。いくら目の前に落ちようと、足払いや投げを狙っていたら、逆に投げられてしまうだろう。

よって反撃可能なのは、リーチがあり、出るのが速い技に限られてしまう。シャルロットの中斬りや、覇王丸、幻庵の立ち大斬りなどだ。

表①跳尾獅子ガード後の反撃技

	弱	中	強
覇王丸	歩き大斬り	歩き大斬り	ジャンプ大斬り
右京	残像踏み込み斬り	つばめ返し	つばめ返し
十兵衛	なし	なし	ジャンプ中斬り
ナコルル	中アンヌムツベ	中アンヌムツベ	ジャンプ大斬り
シャルロット	歩きしゃがみ大斬り	歩きしゃがみ大斬り	なし
ガルフォード	歩き中斬り	歩き中斬り	ジャンプ大斬り
半蔵	歩き中斬り	歩き中斬り	ジャンプ大斬り
アースクェイク	なし	歩き大斬り	歩き大斬り
狂死郎	中斬り	中斬り	回天曲舞
幻庵	強肉転突き	強肉転突き	ジャンプ大斬り
王虎	大斬り	大斬り	大斬り
幻十郎	歩き大斬り	歩き大斬り	ジャンプ大斬り
和狆	なし	なし	なし
ズィーガー	ティーガー・コップ	ティーガー・コップ	ティーガー・コップ
チャムチャム	歩き大斬り	歩き大斬り	歩き大斬り


ガードして落ちる前なら…。


こんな攻撃が入ります。

一撃必殺…外すことは死を意味する！

とにかく派手な武器破壊必殺技だが、ガードさえしてしまえば反撃できる技が多い。
そんな中でも、一見反撃できなさそうな技もある。しかし、ちゃんと反撃方法はあるので、それを見てみよう。

●絶 水月刀
この技は、ガードしてしまえばリーチがあり速い技なら反撃可能だ。しかし、連続で出されると当たってしまう可能性もあるので、ヘタに手を出さないほうがいいかも。

●スプラッシュグラデイション
この技をガードすると離れるために反撃しにくそうに見えるが、意外と硬直が長いので反撃は可能だ。この技への反撃は表になっているので、表④を見てほしい。

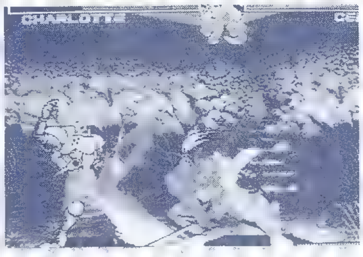
●M・D・C
非常に隙が少ないのが、この技だ。ガードすると倒れるので隙は大きそうだが、まったくないといっていいほど隙は少ない。深くガードしたときのみ、小足払いなどで反撃できるだけだ。大ダメージは期待できないぞ。

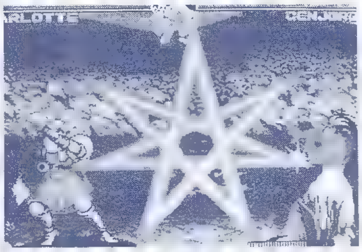
●天魔覆滅
絶 水月刀より隙が少なく、反撃は不可能に近い。ヘタに手を出してしまうと、2発目に当たってしまうのだ。
反撃できそうなのは、アースクェイクの大斬りぐらいだ。

●メタモアニマルアタック
ガードすれば反撃は簡単。大斬りや、投げも可能。

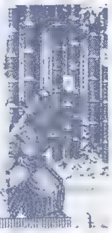
表②肉転突きガード後の反撃技

覇王丸	弱烈震斬
右京	つばめ返し
十兵衛	大斬り
ナコルル	中アンヌムツベ
シャルロット	中斬り
ガルフォード	中斬り
半蔵	中斬り
アースクェイク	大斬り
狂死郎	しゃがみ大斬り
幻庵	大斬り
王虎	大斬り
幻十郎	大斬り
和狆	（大斬り）
ズィーガー	ヴルカーン・ドリュッケン
チャムチャム	大斬り


大斬りでバッサリ！


この一発をガードしたら反撃だ！


あれ？相打ちだ！やられた…。



よっしゃ反撃だ！

表④スプラッシュグラデイションガード後の反撃技

覇王丸	歩き大斬り
右京	残像踏み込み斬り
十兵衛	歩きしゃがみ中斬り
ナコルル	カムイムツベ
シャルロット	歩き中斬り
ガルフォード	ダッシュ大斬り
半蔵	ダッシュモズ落とし
アースクェイク	歩きしゃがみ大斬り
狂死郎	歩き大斬り
幻庵	立ち大斬り
王虎	歩き大斬り
幻十郎	大斬り
和狆	縛鎖杖撃
ズィーガー	ティーガー・コップ三段
チャムチャム	歩き大斬り

表③うつせみ系ガード後の反撃技

	うつせみ天舞	リアレプリカアタック	ファットレプリカアタック
覇王丸	歩き大斬り		
右京	残像踏み込み斬り		
十兵衛	ジャンプ中斬り	弱水月刀	中ニッ角羅刀
ナコルル	中アンヌムツベ		
シャルロット	歩きしゃがみ大斬り		
ガルフォード	強ラッシュドック		
半蔵	歩き中斬り		
アースクェイク	歩きしゃがみ大斬り		
狂死郎	歩き大斬り		
幻庵	大斬り		歩き大斬り
王虎	大斬り		
幻十郎	歩き大斬り		
和狆	縛鎖杖撃		
ズィーガー	ティーガー・コップからの三段		
チャムチャム	歩き大斬り	中とびひっかき	

たまには変身しよう
ぬいぐるみで遊ぼう

使い道がわからない?使っても意味がない?そう言わずにまずは読んでちょうだいよ。

担当:トラングゥK―TAN

このゲームではコマンドを入力することによって、ぬいぐるみに変身することができるわけだが、果たしてその使い道は?

まず、このぬいぐるみ変身というのは、変身した後、何もせずにそのままじっとしていれば5秒ほどで元に戻る。

途中で解除する方法は、

①相手の攻撃をくらう、またはガードする。

②再びぬいぐるみコマンドを入力する。

③必殺技を出す。

④ダッシュ、伏せなどのレバー操作。

で、可能になっている。

ここで、最も着目するべきところは、③と④である。

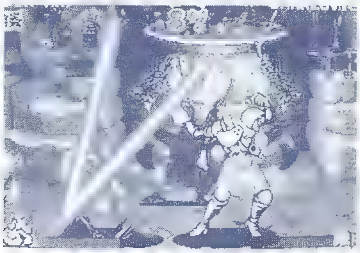
例えば、こちらがぬいぐるみに変身していて、相手がこれを斬ろうとする…それを必殺技などで返していくのだ。

ダッシュして投げてしまうのもいい。

必殺技の場合、覇王丸なら烈震斬や弧月斬、ニセ旋風でもいいだろう。右京ならバックダッシュつばめかニセささめゆき。シャルロットはぬいぐるみからの武器破壊がいいだろう。

ナコルルは、コマンドを余計に一つ⇙を増やしてCとDボタンを同時に押すことによって、煙が出るのと同時に鷹に捕まることが可能だ。


ん?何やってんだおめぇ?


それはこうするためよ。


煙が出たと思ったらもう捕まってる。

だからどうしたと言われそうだが、普通に捕まりにいくときよりも速い。ぬいぐるみに変身してからだと(同時も含む)、ママハハに捕まりに行くときの動作がキャンセルされるためだ。空中に逃げるための策として使ってみてはどうかな?そこから、カムイムツベやヤトロポックを出してみるのもよいのでは?

十兵衛なら二ッ角羅刀・改


いくぞっーで投げる。ダッシュからでもよいのだけどね。

からの投げなどがいい。やり過ぎると足払いで止められるので、水月刀(絶もね)を混ぜていこう。

狂死郎の場合は、必殺技のスキが大きいので、ダッシュ投げが無難かもしれない。

王虎は有効と言うよりも、使うと面白い。面白いのは怒髪柱撃だ。ぬいぐるみに変身したと思ったら柱に頭をガシガシぶつけてるんだものね。

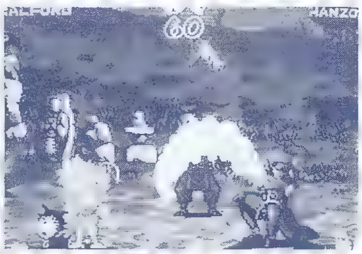
武器破壊や気攻大撲殺もやってみるといいだろう。

アースクェイクは、何と言ってもファットコピーかな?

幻庵ならM.D.C。相手の反撃など怖くないという人は、爪つまみでもいいだろう。

たまに毒吹雪を出してみてもいいかもしれない。

ガルフォードはやはり犬かダッシュストライク。M・Sドッグを出してもいい。


ぬいぐるみになるんだったら消えたほうが…。

シャドーコピーも忘れずにね。半蔵でも同じような感じがするが、犬がいないのでダッシュモズにしよう。武器破壊もなかなかだぞ。

幻十郎は三連殺と桜華斬が有効で、近づいてくる相手ならば、ひとつ!とめくっていくことができる。跳んで来る相手ならば五光斬を狙ってみよう。怒ってなければ光翼刃。減らないけどね。

チャムはパクパクシリーズアンドブーメラン。とびひっかきでもよいが、バレやすい。

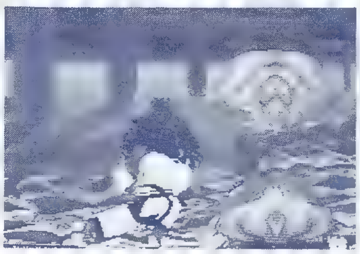

ブーメランが安牌かな?

和狆はどの技も使うと跳び込んできてと言わんばかりなので、ダッシュ投げなどにしたほうがいい。心乱を出しておくというのもあるけど…。

ズィーガーはヴォルフ・ヴァンゲン、ヴァルカン関係でいこう。ティーガー・コップを狙いにいくのも悪くない。

ほかには、伏せなどで相手の攻撃を避けてから反撃することも、できないこともない。

ただし、これらはあくまでも遊び方であって、必ずしも有効とは限らない。


こんな状態になればいいけどね。

勝ちにいくのならあまり使わないほうがいいかもしれないが、役に立ったと言ってくれる人が一人でもいれば、私としては幸いである。

たまには勝負に執着せず、息抜きをしてみてもよいのではどうかな?


はい!記念に1枚ね。

ぬいぐるみに変身してから必殺技をだすと、煙で技の出かかりを隠せるというのもちょっとした利点。シャルのトライスラッシュなんかはそのまま出すと跳び込まれやすいが、ぬいぐるみからだと、トライスラッシュか武器破壊かわからないからね。

これって、結構怖くて攻めに行けないかもしれない。

ガルフォードはいつも犬と共に…
めざせ！
トップブリーダー

パピーの強さを最大限に引き出して勝つ。これぞ、真のガルフォードのあるべき姿だ。

担当：お犬様愛好家
ウェスティ派Ace

最初に犬学についてお勉強したいと思います。

米国でSハスキーが公認されたのは最近のことで、当時の呼称としては多分エスキモー犬と呼ぶのが正しかろうが、この種、頭が良いといえない。

…このちょっと賢くない種のパピーをあそこまでの忍犬に育てあげたガルフォードは、天才ブリーダー（本当は訓練士）と呼ぶに足る。君は真のガルフォードに迫れるか。

とっても余談だが、筆者はエスキモー犬ならサモエドが好きである。…そんなことはさておき、パピーの行使を科学していこう。

犬技6種類

ラッシュドッグ（小、中、大）、マシンガンドッグ、レプリカドッグ、メガストライクドッグ、と6態あるが、これを増刊中（の私が書いている分）では、小犬、中犬、大犬、C犬、D犬、犬モズとそれぞれ表記することにする。

さて犬の説明だが、まずラッシュドッグは犬技の中では、最も速く隙の少ない技である。小中大の違いは犬のスピードと飛距離。大犬を主に使うが小犬も中犬も使ってマズいことはない。


メガストライクドッグ。決まりにくい武器破壊技だ。


レプリカドッグ。避けられると戻ってくるのに時間がかかる。


マシンガンドッグ。結構ダメージあり。


ラッシュドッグ。出るのが速い。

C犬は咬みつくタイプの攻撃で、出るまでの隙は大きい。喰いついたときと離れたときにダメージが減るが、一つとして考えてよい。なお、C犬及び犬モズは、決まると無敵状態になれるのだ。攻撃されないのは勿論のこと、残された飛び道具、爆弾をも受け付けない。軌道は大犬と同じだ。

D犬は全くの新技で、犬がレプリカするもの。ダメージ的にはいいものではないが、地上犬と混ぜて使うことにより利用度はかなり高くなる。やはり隙がある技だ。

そして犬モズ。これは武器破壊技で、コマンドが完成されれば絶対に出るが、半蔵ほどの利用価値はない。隙はスバらしく、見てから跳び込まれる。ダメージはかなりのもので、この犬モズとC犬は特定キャラに対して特殊攻撃が可能。詳細は後半で。

たまに斬られることもあるが、前作のように足払いなどで簡単に返されることがなくなったパピー。これは確実にパワーアップしたといっていいだろう。

使用上の注意

まず、パピーは装填されていないと出ない、ということを覚えておこう。どんな状態かというと、犬が後ろを向いているとき、である。ダッシュやめくりの後、それとダメージを受けた後によくなる。

他にも、起き上がり時に敵からわざわざ守ってくれているのかどうかは知らないが、敵に尻を向けて目の前でずっと待ってくれていたりする。このおかげで犬が遅れることしばしば。注意することとして、C犬で喰いついた後に反対側に行くと犬か反対方向（喰いつかせた方向）に跳ねるので、自分からわざと犬とはぐれるのはやめること。とにかく、ガルフォードと反対を向いていなければ犬はいつでも出ていくのだ。


このようなとき、犬は出せない。

なお、反対側を向いているとどうなるかというと、

・後ろに出る。
・GOパピー、といいながら何もおきない。
・コマンドを受理されない。
（犬キャンセルかも…）

…の3つのうちのどれかになるハズ。特に風車斬にはならないよう気をつけよう。

あと、これは使用上の注意もへったくれもあったものではないが、犬が当たりも喰いつきもせずにすり抜けていくことがある。こうなってしまったら諦めよう。

犬へのプロセス

ただ犬を出したら喰らってくれる相手、などそうそういない。犬を決めるチャンスを科学しよう。

必殺技を出すのはキャンセルから。これは今どきの対戦格闘なら当たり前のことだが、やはりこのあたりからが無難と言えるだろう。でも、このゲームでは斬りをガードされると弾かれてキャンセル不可、というのも忘れずに。ただこれは小中大犬のことで、C犬や犬モズ、特にD犬なんぞもってのほかだ。C犬や犬モズは結局、単発で出しても絶対に決まらないので（決まるような相手と本気で対戦しているようなら、あなたのガルフォードの程度も知れています）、相打ち覚悟で乱戦中に出すしかないだろう。とにかく、この技は単体ではまず決まらない技だ、ということだ。

D犬は基本的に中距離以上の闘いで使っていこう。地上犬やプラズマブレードで牽制しながら使っていくと効果的だ。ただ威力が威力なだけに当たっても、ラッキーという程度の技だろう。

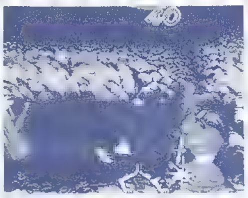
近距離戦で使用すると死期が近づくぞ。

極犬技研究

普通の連続技は連続技ページを見るように。ここでは特殊連続技の紹介を。

まず用意するのは、C犬か犬モズに喰われているキャラクター。ちなみに、ここで6キャラだけに絞られる。これは表を参照。この、犬が喰いついている最中、普通なら技が出ないのだが、唯一出せる技がある。ダッシュ攻撃だ（空蝉は咬みつく前なので違う）。

このダッシュ攻撃が当たるキャラがなぜかいるのだが、この際そんなことはどうでもいい。これによって犬斬りと呼ばれる連続攻撃が可能となるのだ。


しまった！犬が…。

実戦では、犬が喰ったのを確認してからダッシュ大斬り、では間に合わないことがままあるので、相打ちで空蝉というパターンが主だろう。犬モズ空蝉なら、後ダッシュ大斬りの3段は確実に外さないぐらいの腕にはなろう。

なおこの空蝉だが、犬相打ちと思って消えても実はガードされた、もしくは犬が出なかった、なんてこともよくある。このへんは自分なりに見切ってもらおう。

では健闘を祈る。自分なりのパピーを育てていってくれ。

…さらなる余談。ピピー、パパー、ピパーの成長ぶりを見る限りでは、前作から2カ月と経っていないのだろうか。

犬攻撃法	追い撃ち技 ＼ 相手キャラ	覇王丸	橘右京	柳生十兵衛	服部半蔵	ガルフォード	ナコルル	シャルロット	王虎	千両狂死郎	不知火幻庵	アースクェイク	牙神幻十郎	花諷院和狆	チャムチャム	ナインハルト・ズィーガー	黒子	羅将神ミヅキ
C犬	ダッシュ大斬り	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	×	×	×	○	×
	レプリカアタック	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	×	×	×	○	×
犬モズ	ダッシュ大斬り	×	×	×	×	×	×	×	△	△	△	△	△	×	×	×	○	×
	レプリカアタック	×	×	×	×	×	×	×	○	△	○	○	△	×	×	×	○	×

バリバリ決めて嫌われろ!
真・三連殺の法則

3発連続してつながるパターンを中心に紹介していこう。これを読めば君も三連殺博士だ。

担当：松っちゃん

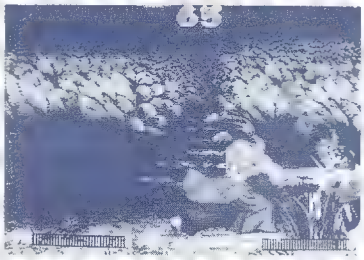
カウンター攻撃を恐れて、安全に三連殺を使うなら小三連殺の牙だけ出していればいい。でも、三連殺が派手に格好良く3発決まれば気分爽快。

このページでは、あえてカウンター攻撃のリスクを無視して有効な三連殺のバリエーションを紹介していこう。

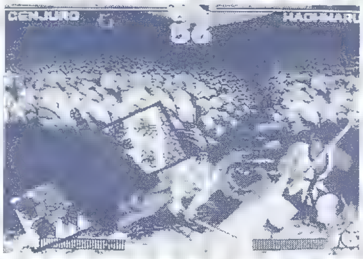
三連殺の使用上の注意

組み合わせが必ず3発連続して入るものでも、相手が画面端を背にしているときは入らない。また、必ず裏に回ってから攻撃する大三連殺も相手が完璧に画面端にいると裏に回って攻撃できずに、正面からの攻撃になる。相手が画面端付近にいるときは、三連殺を出したときにどうなるかイメージしてから使うようにしよう。

三連殺の小は表ガード、中は相手と近ければ裏ガード、遠ければ表ガード、大は裏ガードになる。これにあてはまるのは、牙と角の三連殺。燐はどのボタンで出しても表ガードになるぞ。



画面端なら、相手は表ガードだけでOK。裏まわりは使うな。



燐があたっても、牙と角があたっていなければ倒れない（3発あたっても倒れないこともある）。

これが基本型 小→小→小

相手とほぼ密着していないと燐が空振りしてしまうが、レバーグルグル、Aボタン連打で出せるお手軽なパターンだ。実戦では、相手と密着して出す機会が少ないと思うので牙→角の2発でやめておいたほうがいい。

実際に使うのはコレ 大→小→小

ガード方向は、裏→表→表。大足払いや立ち中蹴りをキャンセルして使うといいだろう。

大→小が連続で入ったとき、相手との距離が近いか、遠いかで3発目の燐を出すかどうか判断しよう。このときの距離が近くないと燐がガードされてしまう。



角があたったら、すかさず相手との距離をチェック。

これはかなり有効なパターンだが、大三連殺をあてる前に投げられる（反撃される）恐れがある。このパターン以外に小→大（表→裏）とガード方向がまったく逆になるものも使っていくといいだろう。

追いつめられたときに使え中→小→小

●牙が表から攻撃するとき

相手と少し離れていれば牙が表になる。

牙が入ればほとんどの相手に燐までつながる。相手が突きなどを空振りしたときに使っていこう。

●牙が裏から攻撃するとき

これが入れば勝てるというときに使うバクチ技。これも、牙が入ればまず燐まで入るぞ。相手を転ばしたときに、何か技を空振りしてから出すなど単発技としてでなく、コンビネーション技として使っていくほうが望ましい。

この中→小→小というのはガードされると…。大カウンターダメージが待っている。3発連続で入りやすいという利点がある代わりに、カウンターを喰らいやすいという欠点もあるのだ。



この辺が、中牙が裏回りになる限界。

1P側なら狙え 裏中→大→小

自分が1P側、つまり左側にいないとつながりにくいパターン。ガード方向は裏→裏→表と非常に分かりにくい。反撃されやすい大→大パターンよりもかなり使っていきやすい。

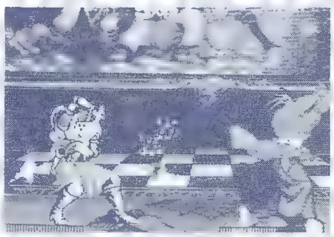
近距離立ち中斬り→中→大→小と連続技としても使えるぞ。ただし、ダメージは少ないけどね。

連続にならない三連殺

大→大や小→大は、つながらない（つながりにくい）三連殺のパターン。したがって、大→大→大や小→大→小と燐まで出すのは自殺行為。

この2つのパターンは、2発を1組と考えて使っていくといい。ちなみに、小→大や大→大など大きく敵と離れるパターンを「引き逃げ」と呼んでいる。

引き逃げしたあとは相手は何か技を出してくれることが多い。その空振りした技にバシッとカウンターを入れてやるのも1つの戦法だ。五光斬などがそのカウンターを入れる有効な技だ。



角を大にして引き逃げ。



相手が技を空振りしてくれたらラッキー。

表の見方

1P、2Pというのは、自分が1P側（左側）、2P側（右側）にいるかということ。○は燐まで連続で入る。×は燐がガードされやすい（まずガードされる）ことを表す。

ランキングというのは、総合的な決めやすさ。5か4の相手にはバリバリ三連殺を使っていっても大丈夫だ。1のキャラには、小牙と引き逃げ以外は使わないようにしよう。

	大→小→小	表中→小→小	裏中→小→小	裏中→大→小	ランキング
覇王丸				1P	5
右京	○	[illegible]	○	1P	4
十兵衛	○			1P	4
ナコルル	2P	○	○	1P	4
シャルロット	×			1P	2
狂死郎	2P	○	○	1P	4
王虎	×	×	○	1P	1
アースクェイク	○	○	○	1P	4
幻庵		○	○	1P	4
ガルフォード	2P	○	○	1P	3
半蔵	2P	○	○	1P	3
幻十郎	×	×	○	1P	2
チャムチャム	×	○	○	1P	1
和狆	×	○	○	1P	1
ズィーガー	2P	×	○	1P	1

貴殿について来れるかな…!?

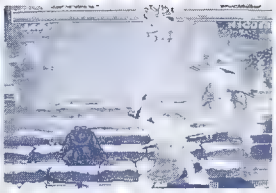
夢想流 居合い抜き道場

前作での唯一の弱点「機動力の低さ」を補う新必殺技、「残像踏み込み斬り」。この必殺剣の性能を100%引き出す術がここにある!!

道場主:FRS-N.O withリンゴジュース

基礎編 間合いを制する

まずは、間合いから知ってもらおう。残像踏み込み斬りは、その名の通り、残像をつくりながら突進して剣を振り抜く技だ。コマンドを入力して、最初に襲いかかる右京は実はニセモノ。やられ判定がなく、攻撃力だけ持っている。



これが遠くから出した場合。相手はガードの硬直が解けて歩ける。

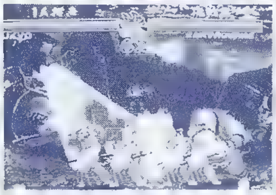


目前で出すと、逆に右京のほうがすでに硬直が解けている。

本物の右京は、相手に斬りかかった虚像を追うようにして前進する。もちろん、この右京は本物なので斬られるとても痛い。

…と、いうことはだ、できるだけ、残像の数は少ないほうがいいということに気付いたかな?この技は、虚像に実像が追いつくまで硬直してしまうということだ。つまり、技終了後の隙を少しでも小さくしたいのなら、相手にできるだけ近い位置で出すのが真の理想型ということになる。

では、遠距離から出すのは無意味なのだろうか…?実際のところ、これがそうでもないのだ。ここで、左の写真を見てもらいたい。これはアースクエイクのファットブレスに遠くから残像で斬りかかったところだ。見事、ノーダメージでアースを斬ることに成功していることが分ると思う。



攻撃判定の塊であるファットブレスが目前に置いてあってもOK。

例えば、このようなシチュエーションの中で、アースのファットブレスが小で、残像をガードできたとしてみよう。しかし、よく見てほしい。この残像は中斬りのものだ。残像はどのボタンでも、ヒット後ダウンを奪えるが、仮にガードされた場合、削り値が小、大ー1、中 2となっている。先ほど、遠くで出すと隙が大きくなる、ということを説明した。実はそれは小、大の話であって、中は2回削りのおかげで遠距離から出してもさしてリスクがない。

ボタンの話が出たついでに説明しておくと、小は相手によってしゃがまれると空振りしてしまう。チャムチャムや和狆らがそうで、こういう相手には小残像は危険と覚えておこう。

●基礎編の要点

☆残像が少ないほど、右京側の硬直も小さい。

☆遠距離でガードされそうなときは中を使え。

☆小残像は空振りする相手がいる。

応用編 ガードされたあとこそが最大のチャンス

たいていの必殺技は、当てナンボのもの、よしんば削り得かな、といったところでも、この残像踏み込み斬りは、むしろ、ガードされたあとに好機がやってくる。

それが、昇りつばめ返しをからめた通称"2択"と呼ばれる攻撃だ。残像は近くでガードしていると、右京側に次の攻撃の優先権が生じる。普段はガードされたら、直後にしゃがみ小斬りを出して間合いを仕切り直そう。

これで相手の動きを封じる布石が完了した。つぎの機会に残像をガードさせたら、先程の2択へ持ちこむ。つまり、しゃがみガードしなければならないしゃがみ小蹴りか、立ちガードしなければならない昇りつばめだ。

最近では、「しゃがみガードしてつばめをくらうのなら、しゃがみ小蹴りをくらって少ないダメージをとろう」という考え方が一般らしい。しかしその考えは大間違いなのである。なぜなら、しゃがみ小蹴りがヒットしてしまうと、そのまま立ち小蹴り→立ち中斬りキャンセル残像の4段を叩き込めるからだ。これが全部ヒットすると、逆に昇りつばめをくらったほうがダメージは小さいということになる。

これがどういうことを意味するのか?つまり、右京側はバクチである昇りつばめをそうそう出す必要がないということ。さんざんしゃがみ小蹴りからの4段をくらってしまうと、残像をガードしたとたん、ついついしゃがみガードしてしまうのが人の心理。そこを昇りつばめでバッサリと斬ればよいわけだ。残像のあと、この4段を常に狙い、2本目になったらいきなり昇りつばめに変えてみるとたいてい引っかかってくれるぞ。



「ツバメくらうよりしゃがみ小蹴りをくらったほうがダメージは小さい?あ、そう」。この後立ち小蹴り→立ち中斬りC→残像で4段。

この戦法は、相手の起き上がりにも言えることだ。昇りつばめに完全に依存していては勝ち抜くことは難しいだろう。

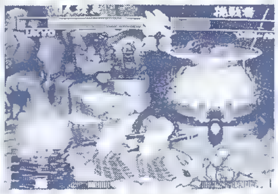
●応用編の要点

☆基本的に、残像をガードさせたあとの攻防は右京有利。

☆昇りつばめに依存するなかれ。通常はしゃがみ小蹴りからの4段を狙え。

実戦編 究極の4択をせまれ!!

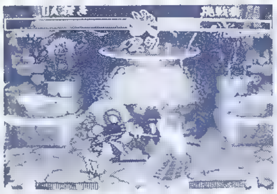
残像には不思議な現象がいくつかある。この中のひとつに「裏回り」というのがある。倒れて、起き上がりモーションに入った相手に、小残像を重ねてみよう。すると、当然空振りするのだが、相手の目前で一瞬止まったかと思うとつぎの瞬間、まだ起き上がり中の相手の逆側に突然ワープすることができる。



相手のダウン中に重ねる感じで。



するとここで一瞬止まるが…



つぎの瞬間裏へ。

…もうわかったと思うが、通常の起き上がり2択に加え、その裏との組み合わせで4択となるのだ。

しかし、4択になったからといって、昇りつばめばかりでは駄目なのは先ほど書いた通り。4択でも基本はしゃがみ小蹴りからの4段だ。また、このフェイントとして起き上がり中の相手に中や大の残像で突っこんでもいい。起き上がり中に重ねると裏回りするのは小だけ、中や大だと相手の正方向で止まるということを覚えておくといい。



裏に行くと見せかけて正面で止まる中と大残像。

ただ、起き上がり投げをメインに使う相手の場合は最初に昇りつばめで転ばせて恐怖心を植えつけよう。

●実戦編の要点

☆小残像のみ、起き上がり中の相手の背後に回りこむことができる。正方向で止まりたいなら、中か大で出そう。

これで自信を持ってコップが出せる！

すべてはコップの為に…

キャラごとにどの技から入るのかを把握してないと、ガードされて大打撃！キチンと覚えて百発百中を目指そう。

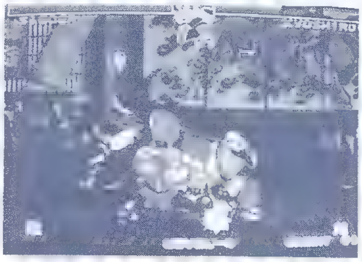
担当：M.D.S.－RIK君

ズィーガーのティーガー・コップ（以下コップ）は、ガードされたり、スカったときのリスクの大きさはかなりのもの。このスキのおかげで、バクチで出すのはかなり危険である。しかし、コップからの連続攻撃の威力はハンパなものではないので、ぜひとも狙っていきたい技でもある。

相手のキャラクターごとに、どの技からのキャンセルなら絶対に入る、といった知識が必要となってくる。

また、相手側が立っていたり、しゃがんでいたりした場合にも、入るか入らないかが変わってしまうようなキャラもいるので、そこのところにも注意しないといけない。基本的にこういうキャラには狙わないほうがいいかも知れない。

ほかにも、相手側が画面の端に追いつめられているような状況では、どんな技からキャンセルしても、コップがスカってしまうのだ。これも絶対覚えておかないと、痛い目を見ることになるぞ。



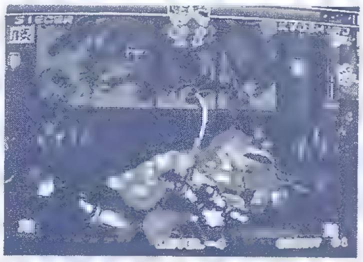
狂死郎は立ってると…



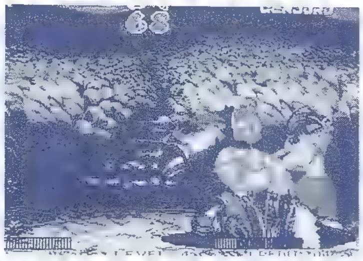
コップがスカッてしまう。



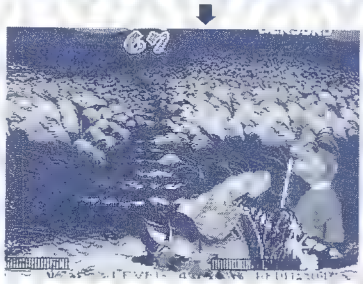
でもしゃがんでくらえば…



ちゃんと入るのだ。変わった奴。



画面の端では密着してないと…



絶対入らない。このあと投げられちまう。

コップをガードされてしまったら…

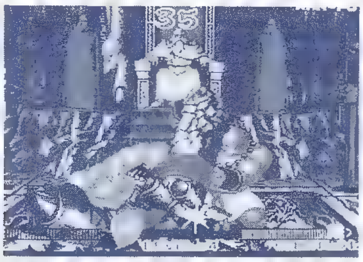
こんな状況ははっきり言って好ましくないのだが、コップを誤って出してしまって、相手にめり込んでしまったとき。

こんなときは、ちょっと間をあけてアッパーを出すようにする。相手のガードが解けた瞬間にうまくアッパーが出るようにすると、バカな相手はこれに引っ掛かってくれるときもあるだろう。

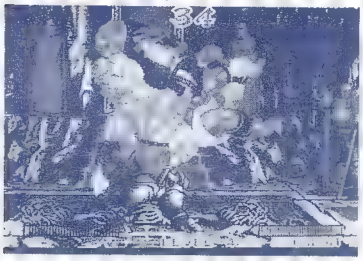
この「アッパーだけ当たった」場合も、一応持ち上げることができる。CPU戦では意外と有効だ。アッパーのあとちゃんと自分の真上に相手が来たのを見て、持ち上げよう。

ちなみにアースクェイクはデカイわりに判定が小さく、スカリやすいので注意しよう。

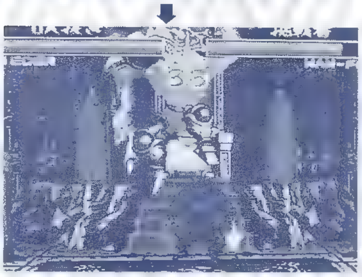
あと、コップが相手の技と相打ちになった場合には、すぐさまジャンプして大パンチなどを出せば、無条件で相手にダメージを当てられる。覚えておこう。



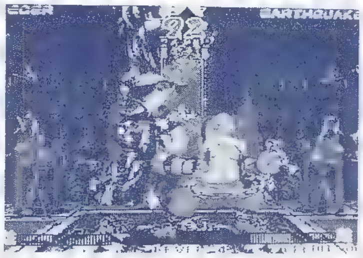
ガードされても…



これが当たれば…



ちゃんとつかめるぞ！CPUに有効。



このデブはなぜかつかみにくい。

キャラ名	立ち中斬り 近・遠	中足払い（相手が立ち）	中足払い（相手しゃがみ）	しゃがみ大斬り	立ち大蹴り
覇王丸	××	×	×	○	○
右京	○○	○	○	○	○
十兵衛	××	×	×	○	○
ナコルル	○○	○	○	○	○
シャルロット	○○	○	○	○	○
狂死郎	××	×	○	○	○
王虎	○○	○	○	○	○
アースクェイク	○×	○	○	○	○
幻庵	○○	○	○	○	○
ガルフォード	○○	○	○	○	○
半蔵	××	×	×	○	○
幻十郎	○○	○	○	○	○
チャムチャム	○○	○	○	○	○
和狆	○○	○	○	○	○
ズィーガー	××	×	×	○	○

※最後に、キャンセルコップが入るか入らないかを表にしてみたので、がんばって覚えてマスターしてほしい。



唯一、空中での追い打ち可能な技だ。

基本は跳ばせて落とす!
CPU戦基礎講座

相手の動きを読んで、隙を突け。基本はどのキャラを使っても生きている。これさえわかればもう安心。

担当：石井ぜんじ

☆跳ばせてしまえばこっちのもの

真サムライのCPUは、比較的よく跳んできてくれる。跳んでくれれば、さすがのCPUもガードできない。対空技のエジキとなる。

だが、キャラによって小技の連打で跳んでくるキャラと、まったく気まぐれに跳んでくるキャラがいる。また、飛び道具などで無理に跳ばせないと、跳んでこないキャラクターがいる。

よく跳んできてくれるキャラは、空中技が強いキャラが多い(狂死郎、幻庵など)。そこで、空中対空技を使うより、地上のリーチの長い技を使うのがいいだろう。CPUは、自分が近づかなければ技を出してこない。立ち、しゃがみ大斬りのリーチの長い技が強力な対空技になる。

ナコルル、和狆など、近づいてからめくり気味に跳んでくるキャラクターもいる。これらは、潜って立ち中斬りなどで落としたり、逃げジャンプ斬りで落とすといい。画面の端を背負うと返しにくいので、こういう場合は潜るしかない。

あまり跳んでこないキャラは、こちらもガードを固めつつ、隙のある技を待つしかない。先にリードさえると、CPUは更に守りが固くなる。あまり跳んできてくれなくなってしまう。



近づかれたら、小技で押し返して跳ぶまで待つ。



右京のしゃがみ大斬りが、お手軽な遠距離対空技に。

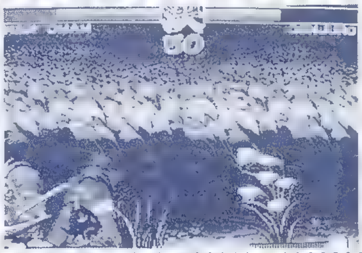


潜って判定の強い立ち中斬りで落とす。

☆ダウンのあとにチャンスあり

空中で技をくらい、着地のときに相手が近くにいればたいてい投げることができる。技をくらったあとは、CPUはボ～としていることが多いのだ。

特に有効なのは、ダウンする攻撃をくらったあとの起き上がり投げだ。忍者など、ダッシュの速いキャラを使っていればダッシュ投げも入る。



起き上がりに相手が近くにいれば、たいてい投げられる。

ミヅキにすら起き上がりでのダッシュ投げは有効なのだ。

☆特定キャラに使える分身

忍者系で、分身してからストライクヘッズ、モズ落としというパターンは、かなりの相手に使える。しかし使えないキャラもいて、キャラによって成功率が違うのだ。

比較的成功率が高いのが、覇王丸、王虎、アースクェイク、柳生十兵衛の4キャラ。この4キャラには不安なく使える。ちょっと危険なのが、ナコルル、ズィーガー、和狆といったところ。反撃され始めたら、分身モズパターンは止めておこう。

ちなみに、アースクェイクは分身でCPUと離れた位置に出て、しゃがみ大斬りというパターンが使える。これだけで全キャラはほぼOKだ。



分身すると、覇王丸のようなキャラはぼ～っとしている。

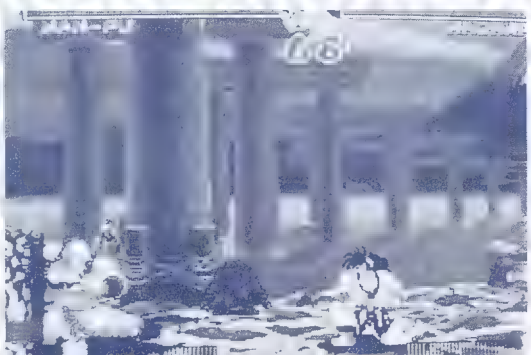
☆覇王丸 大斬りの空振りを誘え

基本的には、跳んでくるのを待って対空技で落としていくのがいい。だが、小足連打などでは跳んできてくれない。飛び道具を出すか、ひたすら跳ぶまで待つしかない。

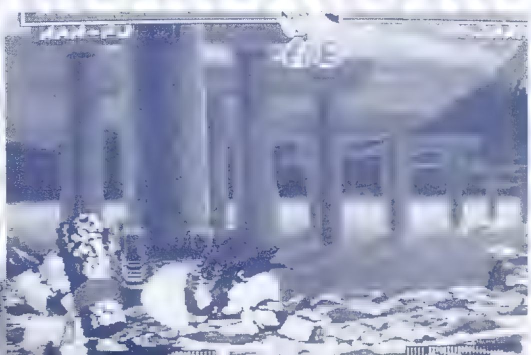
小足払いなど小技を連打すると、跳ぶかわりに立ち大斬りを出してくる。間合いを合わせて小技を出せば、この大斬りを空振りしてくれるからそこを反撃しよう。カウンターで大ダメージを与えられる。

また、ダッシュ投げに最も弱いキャラクターである。素早く、投げの強いキュラクターなら、これだけでもいい。ただし、反撃されたら止めておこう。

ジャンプの斬道がゆるやかなキャラの場合は、覇王丸の



大斬りの間合いの外で小技を連打。



立ち大斬りを空振りさせてカウンターで反撃だ。

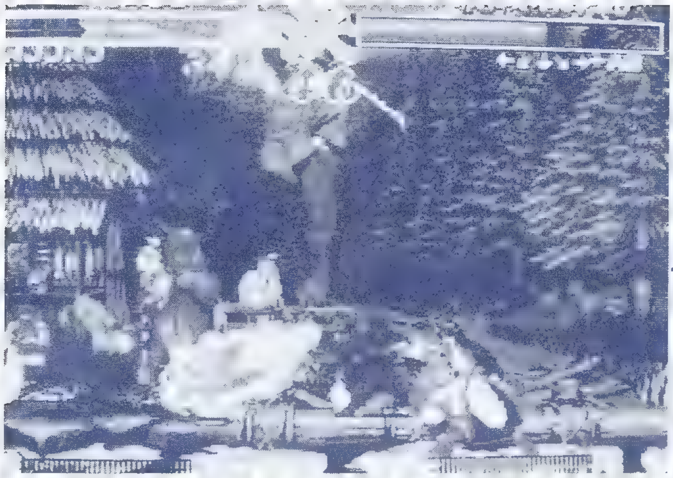
目の前にジャンプで降りるといい。覇王丸はしゃがみ大斬りを空振りするから、その隙を突く。ナコルル、幻庵などが有効なパターンである。

ナコルル アムベヤトロの隙をつけ

近くまで寄ってきてからジャンプしてくるタイプのキャラである。直接落とすのは難しいので、潜って対空技で落とすといい。幻十郎の立ち中斬り、チャムチャムの立ち大斬り、蹴りなどが有効だ。

また、ママハハを跳ばせてくるところの隙も突けるようにしておこう。特にリードされているときは、すっと後に下がってから出してくることが多い。前に少し歩いてから、ジャンプして連続技を入れよう。

画面端にいる場合は、ママハハをガードしたあとでも遠距離立ち大斬りなどが間に合うことがある。



ママハハの前兆を見切って跳び込むのだ。

服部半蔵 爆炎流を予測する

まず、うつせみ天舞、地断の隙は見逃がさないようにしよう。烈風手裏剣は、大斬りが長いキャラは余裕で斬れる。だが、そうでないキャラは手裏剣を跳び越えて攻撃すると、隙を突くことができる。

次に、決め手となるのは爆炎流の隙をジャンプ攻撃で突くことだ。後半になると連続して爆炎流を出してくる。爆炎流モードになる。

こうなったら、出しそうなタイミングを見はからって、バクチで跳んでしまおう。爆炎流の声を聞かなくても、慣れてくればタイミングが読めるはず。



小技を出した瞬間に跳び込むと誘いにひっかかってくれる。

ガルフォード まったく理解不能

レプリカアタックの隙は確実についていこう。しかし、逆にいうと、それ以外にあまり確実な方法はない。

素早く、リーチのある攻撃を持っているキャラは、その技を連打するのがいい。狙いは、くらったあとのリア・レプリカアタックだ。

ほかには、各キャラ固有の戦法をとっていく。最も予測がつきにくく、最後の強敵と言えるキャラクターである。

王虎 立ち大斬りを誘えれば…

跳ばせて落とす方法を使うのだが、ジャンプが速く難しい。リーチと素早さを兼ねた攻撃を持っていたら、ひたすら出そう。遠くから跳ばせることができれば、対空技で落としやすい。

また、一定の技をガードさせると立ち大斬りを出してくることがある。覇王丸の烈震斬、チャムチャムのとびひっかきなどだ。この場合は、立ち大斬りをガードしてから反撃していこう。

橘右京 突きに弱い

跳ばせて落とすことができるが、自分からは跳んできてくれない。飛び道具を出して、無理に跳ばせるしかない。

飛び道具のないキャラは、下段技を出していこう。残像踏み込み斬りや、しゃがみ大斬りを出そうとしてカウンターでくらってくれる。下段技は、しゃがみの突き系で、リーチがあり出るのが速いのが望ましい。狂死郎のしゃがみ大突きやシャルロットのしゃがみ中突きなどである。



突き系の技に比較的弱い。

千両狂死郎 風裂扇に素早く反応

勝手に跳んできてくれるので、対空技で落としていけばよい。ただし、ジャンプ斬りは危険。遠距離立ち大斬りなどの地上対空技を使っていくのがいい。ナコルルのジャンプ大斬りなど、上方向に強いものならジャンプ斬りでOK。

また、小技を出して風裂扇を誘い、その隙に跳びこんで攻撃してもいい。風裂扇は、出すときにふところに手を入れるので、すぐ反応してジャンプするようにしよう。

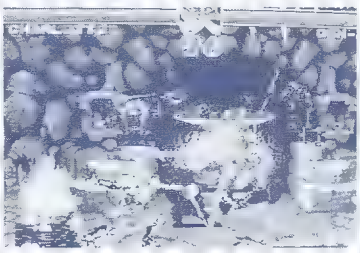


風裂扇の隙を見逃さないように。

不知火幻庵 長い地上技を対空技に

基本的にはジャンプしてくるまで待ち、対空技で落としていこう。小技連打などで、たいてい跳んできてくれる。近くまで来られてしまったら、ジャンプしてきたところを潜って逃げよう。

毒霧は、連発してくることが多い。機敏に反応できれば、ジャンプ攻撃やブーメラン、烈震斬などで反撃できる。



地上での立ち大斬りが対空技に使いやすい。

アースクェイク 跳び込んで勝ち

スタート直後、レバーをすぐ斜めに入れてジャンプ攻撃するといい。たいてい連続技にもちこんで、一気に体力を奪うことができる。スタート直後にかかわらず、跳びこみには弱い性質がある。

また、よくファットチェーンソーやファットレプリカを出してくる。おちついてガードし、そのあとに攻撃しよう。ファットレプリカは、近いほうを投げるようにするのがいい。飛び道具を持っているキャラなら、一応跳ばせて落とすことができる。



とにかく跳べ。楽な相手だ。

柳生　十兵衛 こっちも固く行こう

二ッ角羅刀が来るまで、小・中の技で追い返し続けるのが基本。二ッ角羅刀をガードしたら、大斬りなど強烈な攻撃を入れよう、心眼刀があるので、立ち斬りでカツカツやるのは危険。しゃがみ技にしよう。

また、飛び道具をガードさせたあと、ジャンプしてくることがある（パクパクガブルなどが確実）。これを落としていってもいい。

たが、基本的にはガードの固いキャラなので、リードされると辛い。

シャルロット やはり跳ばせて落とす

ジャンプ攻撃が速く、返しにくい。だが、基本的にはジャンプしてきたところを逃げジャンプ斬りで返していくのがいい。画面の端に追いこまれた場合は返すのを失敗することもあるが、空中で斬られて地上にもつれて落ちればたいてい投げられる。

また、スタート直後はガードが甘い。ジャンプ攻撃や、王虎の立ち大斬り、大レラムツベなど、いろいろな攻撃が決まりやすい。最初のうちに体力を奪っておくといい。



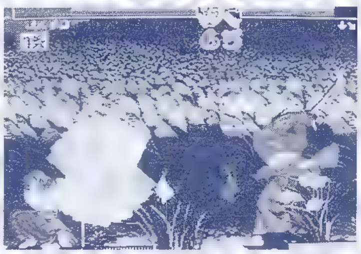
逃げ斬りをタイミングと間合いを合わせてヒットさせる。

牙神　幻十郎 桜華斬をガードして反撃

跳ばせて落とすが基本になるが、覇王丸タイプでなかなかジャンプしてきてくれない。小技でけん制しながら、じっくり跳ぶまで待とう。

また、画面の端で待ち、小技で桜華斬を誘っていってもいい。桜華斬を近間でガードして、硬直中に立ち大斬りなどを入れよう。

ときおり、小技に反応して三連殺を出してくるときがある。3発目はたいていい入らないので、ガード後に反撃しよう。



桜華斬を端でガードすれば反撃可能。

チャムチャム 跳んでくるのを落とすだけ

小技を出していると、たいてい勝手に跳んできてくれる。対空技で落としていこう。できれば、跳びひっかきとの違いをしっかり見極めること。

だが、ときおりダッシュなどでどんどん近づいてくることがある。こういうときはかなりてごわい。ジャンプの下を潜って逃げたりして、とにかく間合いを離していこう。

N・ズィーガー 画面端で待つ

小技連打や、跳び道具でジャンプを誘い、跳んできたら対空技で落とすのが基本。画面の端近くにいかなければ、ブリッツ・イエーガーにめくられにくい。

また、画面端で待ち、ブリッツイエーガーをガードしてから攻撃する方法もある。この方法は、けん制技の弱いナコルル以外に全キャラ可能なパターン。

さらに、一定の技をガードさせる（三連殺など）と立ち大斬りや大足払いなどを空振りすることがある。この隙に攻撃してもいい。

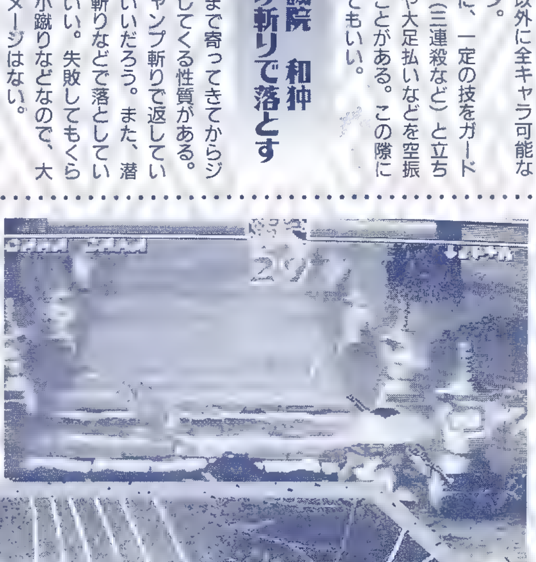


端で待つ。ブリッツイエーガーに注意しつつ、ジャンプ攻撃もできるだけ落とそう。

花諷院　和狆 逃げ斬りで落とす

近くまで寄ってきてからジャンプしてくる性質がある。逃げジャンプ斬りで返していくのがいいだろう。また、潜って中斬りなどで落としていってもいい。失敗してもくらうのは小蹴りなどなので、大きなダメージはない。

す～っと後ろに下がっていったら、雷符を出してくることが多い。ジャンプ攻撃や、スライディング系の技を当てていこう。



雷符の隙を見逃すな。炎符も近くでガードすれば反撃できる。

対CPU戦

我が生涯、この剣に…

覇王丸

基本戦法と各キャラの動きを知ればおのづと道は開けてくる。一瞬のチャンスを見逃がすな！

担当：黒騎士K－TAN

基本戦法のいろいろ

覇王丸の基本戦法は、敵キャラをズバズバ斬っていくものなので、なかなか爽快なものがある。

基本戦法は跳ばせて落としていくものや、烈震斬を使ったやり方が代表的。

では、その基本戦法にもっていくための方法を見ていくことにしよう。

どう跳ばせる?

間合いを中間距離に保ちつつ、小足払い連打でCPUの跳び込みを誘発する。

これで跳び込みを誘えたら、登りや垂直、逃げ大斬りや弧月斬で返していこう。ジャンプ蹴り系もなかなか有効だ。

ただ小足払いは連打しすぎると、足払いや斬り攻撃を逆に喰らってしまうことがある。ここは一つ連打をしすぎずに、3～5回ぐらい出したら止めて、CPUの反応を見よう。

跳んで来なかったら、また3～5回ぐらい連打してみるといいだろう。



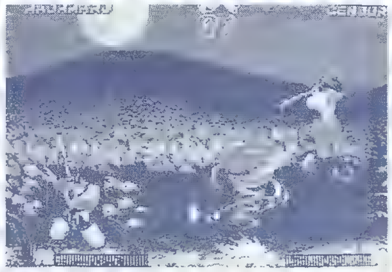
小足払いで跳んで来たところを…

ジャンプ大斬りなどで落とす！

また、登り斬りではなく弧月斬で返していく場合は、早目に出すようにしよう。そうしなければ、逆に潰されてしまったり、投げられる可能性があるからだ。

大弧月のほうが減るが、小弧月のほうが安定している。

もう一つ跳ばせ方を挙げるなら、旋風裂斬で跳び込みを誘う方法があるが間合いは遠すぎても近すぎても駄目なのでちょっとムズめ。



これを跳び越えようとするところを登り大斬りで落とす。

敵の起き上がりに小の旋風裂斬を出すと有効で、これを跳んで来たら登り攻撃で迎撃しよう。

一度転ばすことができたら、バックダッシュで間合いを広く保って、この方法を試してほしい。結構遠距離だよ。

頭上を跳び越された場合

頭上付近に跳んで来た敵キャラを逃げ斬りなどで返そうとしても、逆に敵の攻撃をくらってしまうことが多い。

こういうときは無理に返そうとせずに、下をくぐり抜けてからしゃがみ大斬りや立ち大蹴りで返していこう。

しゃがみ大斬りは、敵の着地前に当てるようにしよう。



とりあえずくぐってしゃがみ大斬りを出してみる。感覚としてはやや早目に出す。

感覚的に言えば、結構早目だ。うまくいけば着地に当てることができるので、当たったと思ったら、キャンセルして小弧月斬を出してみるといい。

また、立ち大蹴りの場合は、くぐり抜けた後に早く出してしまうと、あらぬ方向に蹴りが出てしまったりするので、この場合はちょっとだけ間をおいて出せばいい。要は着地する前に落とせばいいわけだからね。

しかし、ジャンプの軌道が低く、速いキャラには失敗することが多い。

くぐり抜けて、しゃがみ大斬りや立ち大蹴りを出したのはいいが、どうしてもガードされてしまったり反撃されてしまう…。

こんなときは、ダッシュで前に出してしまうといい。すぐにダッシュできない人は、そのまま歩いてくぐり抜けて前にジャンプしてしまおう。

そして、そこからまた自分の間合いをつくるといいだろう。

これは、画面端に追い詰められたときにも有効である。

歩きでくぐり抜けるのもいいが、ショートダッシュで抜けるのもなかなかよいよ。

烈震斬をガードさせたら

使うのは小の烈震斬で、この技を敵にガードさせると、その後に敵になんらかの技を出して反撃しようとしてくる。

その反撃をこちらがガードしてから、すかさず立ち大斬りを狙っていくのがこの戦法だ。

問題は、どの部分を敵キャラに当てるか…だね。あまり深く考えなくてもいいのだが、ガードさせた後の敵キャラとの間合いによって、反撃のされかたが違うときがある。斬り攻撃や足払いを喰らってしまったりと…。



烈震斬をガードさせたら。

CPUの攻撃をガードして…

ゆえに、あまり深くガードさせないようにしよう。画面端にいる敵キャラに出すと確実に反撃を受けるので、一度追い詰めてしまったら、後退して敵を画面中央付近に誘い出そう。

武器破壊技を決め～る法

地上だと当たってくれないので、必然的に空中で当てていくしかなくなる。

つまり、対空技として使っていくということだ。

例によって小足払いで跳んで来たところを落とすのだ。

しかし、見てから出したのでは間に合わないときがあるので、小足払いをある程度連打したら、敵キャラがジャンプしようがしまいがコマンド早々と入力してしまおう。

もうちょっと出るのが速かったら…。でも、CPUの場合、武器を破壊しない方がいいかもね。



立ち大斬りでズバァーー！

キャラ別CPU攻略

VS覇王丸 黒色こそ本物…？

CPUの覇王丸も、立ち中斬りや大斬りで仕掛けてくるので、注意を払いながらこちらも同じ技で応戦していく。

ダッシュ投げも決めやすいので、積極的に狙ってみてもいいだろう。

VS橘右京 しゃがみ大斬りに注意

こちら側から近づいて大斬りを狙いにいくと、しゃがみ大斬りを喰らうことがあるので、あまり狙わないほうが無難だ。

基本的には跳ばせて落とす戦法が有効で、早目に登り大斬りで返していこう。反応が遅いと、つばめ返しを喰らってしまうぞ。

また、烈震斬の先っぽあたりをガードさせると立ち中キック（スライディング）を出してくることがあるので、これをしゃがみ大斬り↓小弧月斬で迎かえ撃つ。近いと完全に反撃を受けてしまうので、十分注意しよう。

VS柳生十兵衛 二ツ角羅刀の怪

突きや二ツ角羅刀・改が恐いので、小足払いとしゃがみ中斬りを当てるようにしながら待つ。

立ち斬り系も極力控えるようにしよう。理由はあの心眼力ね。

対応策としては、小足払いで牽制しつつ「いくぞっ！」を待ち、これをガードしたらダッシュして間合いを詰め、着地にしゃがみ大斬り↓小弧月斬を狙っていこう。そのまま立ち大斬りでもOKだよ。





よし−ダッシュで近づけっ!!

相手が怒ってしまったときは、落ち着いてダッシュで回避しよう。

この連続技を決めた後気絶していることが多いので、気絶していたらしゃがみ大斬り↓封神斬を決めてあげよう。

小足払いは、たまにだが、いくぞ投げを防止してくれるぞ。

VSナコルル そんなに蹴らないでよ

烈震斬をガードさせると、大足払いかアンヌムツベを出してくる。大足払いは素直にガードし、バックダッシュして間合いをとってから再び烈震斬。アンヌムツベの場合は、ガードしてからしゃがみ大斬り↓弧月斬が入る。

これで完全に気絶するので、後はしゃがみ大斬り↓封神でおしまい。

ママハハにつかまった場合は、大弧月斬で早々と落としてしまおう。

VSシャルロット 俺に気があるならやさしくしろ

バックダッシュで画面端まで行き、小足払いでジャンプを誘って垂直、逃げジャンプ中斬りで返していこう。

VS千両狂死郎 また一緒に酒でも飲むか…

よく跳んでくれるので、弧月斬で落としていこう。

跳んでくれないときは、小足払いでジャンプを誘おう。

垂直ジャンプをしているときは、着地に立ち大斬りを重ねておけば斬ることができる。

VS王虎 パターンにハマれば楽勝でい

烈震斬をガードさせると立ち大斬りを出してくるので、それをガードしたら立ち大斬りを狙っていこう。

この瞬間に弧月斬を狙ってもいい。



また、烈震斬をガードさせたあとに、すぐ小弧月を出すと結構当たってくれるぞ。

VSアースクェイク タイムアタックを狙え！

スタート開始直後と同時に、ジャンプ大斬り↓遠距離立ち大斬りが入る。ヒットしたら、すかさずジャンプ大斬りを狙いにいこう。

レバーはスタートする前から斜め上に入れっぱなしで結構だ。気絶したらしゃがみ大斬り↓封神斬だ。

VS不知火幻庵 速攻弧月！

小足払いで跳ばせたあと、登り斬りだと負けてしまうので、早目の弧月斬で返す。

脱皮は早目の大弧月で返すといい。

VSガルフォード ダッシュに気をつけよ！

よくダッシュで近づいてくるので、斬りや足払いに気をつけつつ小足払い連打で止める。

ジャンプを小足払いで誘っても裏に回られることが多いので、くぐって着地するまえにしゃがみ大斬りを決めよう。弧月斬で落としてもいい。

VS服部半蔵 モズさえなければ

ガルフォードと同じ様な戦法と、烈震斬法を混ぜていく。

烈震斬をガードさせると大斬りをしてくるので（たまに中斬りもあるが、これは仕方がない）これをガードしたらしゃがみ大斬りだ。

半蔵の場合、烈震斬は深くガードさせよう。

VS牙神幻十郎 斬り攻撃をすかさないように

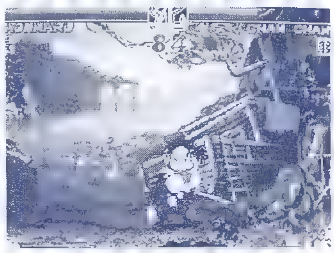
小足払いで牽制しつつ、立ち中斬り、大斬りを狙っていこう。跳んできてくれたら、垂直、逃げジャンプ斬りや弧月斬で落としていく。

前方転がり投げをよくしてくるので、注意を払いながら斬り攻撃を出していきたい。

VSチャムチャム かゆいとこだけひっかいて

小足払いで跳ばせたらジャンプ大斬り、弧月斬で落とす。

登りで落とせたら着地に弧月斬だ。ガードされることも…。



登り大斬りで落とせたら、着地に小弧月斬を出してみよう。そうするとよく喰らって気絶してくれるので、あとはしゃがみ大斬り↓封神斬でフィニッシュだ。

VS花諷院和狆 師匠大暴れ

小足払いで跳ばせたら、逃げ大斬りか弧月斬で落とす。

逃げ斬りは間合いが近いと負けてしまうので、弧月斬の方が無難かもしれない。

弧月斬は後にも攻撃判定があるので、裏に回られそうになっても当てることが可能だ。

VS N・ズィーガー 焦らずにいけばOKさ

烈震斬をガードさせると大足払いを出してくるので、これをガードしたら立ち大斬りを当てにいこう。間に合わないという人は、中斬りでも構わない。

ガードさせたときに間合いが近かったり、画面端だったりすると完全に足払いを喰らうので、十分注意しよう。

全体的に跳ばせて落とす方法が多い。弧月斬で落とすときはとにかく早く出そう。

遠距離立ち大斬りも、大いに狙っていって構わないよ。

逃げ斬りもヒットさせやすい。負ける場合があるので弧月斬を混ぜていこう。



対CPU攻略

「…あなどれん…」
橘 右京

完成された必殺技とCPUのアルゴリズムを知れば、クリアが楽な右京のCPU戦。慣れてくれば「対戦風」に闘うこともできるぞ!!

担当:FRS-N,O

必勝パターン其ノ一 「残像→つばめ返し法」

右京の新必殺技、残像踏み込み斬り。対戦でも、非常に重要となるこの技は対CPU戦においても攻略の要となる。

この踏み込み斬りについては別ページで特集しているので、技に関してのくわしい情報はそちらを見てほしい。ここではCPU戦に絞って話を進めていくことにする。

さて、具体的な話に入ろう。まず残像踏み込み斬り（以降踏み込み斬りと略）はCPU戦では中と小斬りボタンのものを使う。メインで使うのは中斬りのものだ。

ラウンドが開始したら、まずバックダッシュ（一部例外アリ）。十分に間合いを離したら、中の踏み込み斬りを出す。このときヒットすれば、相手はダウンするので振り出しに戻る。これは特に低次元の相手によくある。まだCPUのレベルが低いので、こちらの攻撃によく当たってくれるという現象だ。

まあ、当たった場合はラッキーとして、CPUがこちらの中踏み込み斬りをガードしたら、硬直直後に垂直ジャンプしてみよう。するとCPUはなんらかの技を出すはず。しかしこちらは垂直ジャンプしているのでCPUの攻撃は空振りする。そこに秘剣つばめ返しを当てることができる。

垂直ジャンプは、中踏み込み斬りをガードさせたらレバーを上に入れっ放しで良い。このパターンは、気をつけてほしいことがふたつある。まずひとつ目は、画面端ではやらないこと。常にフィールド中央付近で踏み込み斬りをガードさせよう。もうひとつはつばめ返しを打つタイミング。実はこれは相手にするキャラによって微妙に違うという点。こちらのほうは、対キャラ別のところを参照して頂きたい。

中の残像踏み込み斬りをガードさせる。このときからレバーは上へ。



すると硬直が切れたと同時に上へ跳ぶ右京。CPUはなぜか地上で技を空振り。そこで…

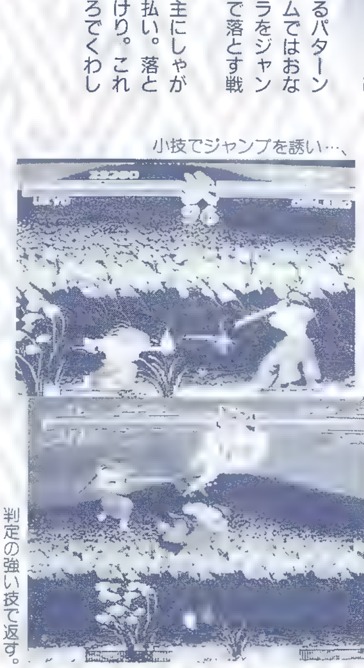
つばめ返し!!

必勝パターン其ノ二 「跳ばせて落とす法」

これから紹介するパターンは、もう格闘ゲームではおなじみのCPUキャラをジャンプさせて、対空技で落とす戦法だ。

跳ばせるのは、主にしゃがみの小斬りor小足払い。落とす技は相手によりけり。これもキャラ別のところでくわしく説明しよう。

小技でジャンプを誘い…、



判定の強い技で返す。

対各キャラクター別攻略編

VS覇王丸 つばめ返しは早めに!!

覇王丸には「踏み込み斬り→つばめ返し法」で闘う。小見出しの、つばめを早めに、というのは右京が垂直ジャンプ時に覇王丸が空振る技が、しゃがみ大斬りだから。タイミング的には、垂直ジャンプの頂点をやや過ぎて落下し始めるとき。ここなら覇王丸が大足払いのときでもOK。



つばめの打点はこのくらい。

ほかの特別パターンとして、ズームアウトする間合いで待つ。すると覇王丸が歩いてきてズームインが始まる。このときにおもむろに覇王丸に向かって跳びこみ、少し高い打点でつばめ返し（右京のジャンプに反応して立ち大斬りが空振りこれにつばめが入る）。

SV橘 右京 ダッシュに気をつけろ!!

右京にも「踏み込み斬り→つばめ返し」パターン。つばめの打点はVS覇王丸戦よりもやや低めでいい。

右京戦で気をつけてほしいことは、向こうがダッシュしてきたとき。いきなり目前で昇りつばめがくることがある。これはもちろん、立ちガード。

VS柳生十兵衛 しゃがみ小斬りで追い払え

まずスタートしたら、画面端まで下がる。ここで、十兵衛の突進（ダッシュ、二ッ角羅刀・改）をしゃがみ小斬り

で寸止めする。ガードさせて追い払う感じでやるといい。



追い払う感じで。

こうしていると、十兵衛が跳び込んでくるのでしゃがみ中蹴りで返す。これは画面端でやらないと跳びこまれたときに、めくられてしまうぞ。

VSナコルル 素早くくぐれ!!

ナコルルには約スタート時の間合いでしゃがみ小蹴りを連打。ダッシュしてきても構わない、ひたすら連打しよう。すると跳びこんでくる。このときに歩いてナコルルをくぐり、裏から立ち大斬り。このとき、着地に重ねると大斬りが2ヒットする。これにキャンセルをかけて踏み込み斬りにつなげることもできるぞ。

ナコルルをくぐる。この後、うしろから立ち大斬り。



VSシャルロット つばめは小ボタンで!!

今までは完全につばめがヒットするのでボタンはどれでも構わなかったが、シャルロット戦ではガードされることがある。このためつばめはなるべく隙の小さい小で出すようにしよう。ちなみにシャルロットが空振る技は大斬り。つばめの打点はVS覇王丸くらいがいい。

VS千両狂死郎 無理は禁物!!

狂死郎には「踏み込み斬り→つばめ返し法」でも「跳ばせて落とす法」でもOK。跳ばせる技はしゃがみ小斬り（連打ではなく、少し下がりつつタイミングよく）。対空は立ち大斬り。CPUは攻撃力が高いので無茶はしないようにしよう、あくまで手堅く。

VS王虎 削れ削れ削れ!!

基本的にVS狂死郎と同じように闘う。王虎の真気功爆転法は、柱をガードしたら必殺技や通常技（武器なしなのでどちらでも削れる）をガードさせまくろう。

VSアースクェイク スタート時に注意!!

アースクェイク戦は「踏み込み斬り→つばめ返し法」がいいのだが、ほかと大きく違うのはスタート直後。アースクェイクはスタートと同時に技を出すことが非常に多い。ここでバックダッシュすると当たってしまう。ここは手堅くまずはガード。ファットレプリカアタックは立ちガード後、中or大踏み込み斬りで斬れる。ファットチェーンソーは全部ガードして、相手の硬直中に中踏み込み斬りが入る。



最初はまずガード!!

VS不知火幻庵 踏み込み斬りで押せ!!

幻庵戦は「踏み込み斬り→つばめ返し法」か「跳ばせて落とす法」の両方が有効だ。つばめ返しのタイミングも、幻庵の技の外から斬るためにVS覇王丸くらいの打点にしよう。跳ばせるにはしゃがみ小斬り、対空は立ち大斬り。

VSガルフォード 封じ込めることが大切

CPUのガルフォードは、ダッシュやジャンプからの超攻めが身上。動き回られてはやっかいなので、下手につきあわないでとにかく中踏み込み斬りをガードさせることを念頭に闘おう。一度ガードさせたら、垂直ジャンプからのつばめ返しパターンが決まる。

VS服部半蔵 速攻勝負!!先手必勝だ

半蔵にはスタート直後からラッシュをかけて（しゃがみ小斬りなどで）押さえこんでしまおう。今回は忍者系は好き勝手させると、ロクなことがない。さっさと「踏み込み斬り→つばめ返しパターン」にもちこみたい。うつせみ天舞は、削り能力がないのでガードしても無害。立ちガードしたら踏み込み斬りで追うとヒットさせることができる。

VS牙神幻十郎 ジャンプ大斬りで落とせ

幻十郎には「跳ばせて落とす法」が有効。できれば画面端以外が好ましい。跳ばせる技はしゃがみ小斬り、落とす技は垂直ジャンプ大斬り。間合いによってはバックジャンプ大斬りでもいい。攻撃力があまり高くない右京でも、ジャンプ大斬りは減るぞ!!3回当てりゃあ、もう…。

VSチャムチャム 手堅くいくか、それとも…

チャムチャムも「跳ばせて落とす法」。しゃがみ小斬りで跳ばせるのは他のキャラと同じだが、対空は立ち大斬りorジャンプ大斬り。立ち大斬りは安定したパターンだが、ジャンプ大斬りはうまくいくと（チャムチャムが跳びひっかきできてかつカウンター＋連）一発のみで気絶させることもある。

そオれぇ!! 気絶せいっ!!



VS花諷院和狆 狙え「完勝」!!

和狆戦が実はCPU戦で最も楽。まず画面端まで下がり、小足払いを連打。すると跳び込んでくるのでしゃがみ中蹴りで返す。絶対負ける気のしない一戦。一番パターン性が強いので完勝も楽に取れる。

画面端でしゃがみ中蹴り。

VSナインハルト・ズィーガー 「カキーン」、投げ!!

ズィーガー戦は特殊パターンを使う。まず、写真くらいの位置から小の踏み込み斬りを出す。これをズィーガーがガードしたら目押しで投げ。この方法は対黒子でも使うので、目押し投げのタイミングをぜひ覚えてほしい。



小の踏み込み斬りをガードさせて。



目押し投げが入る。



…このように、右京のCPU戦は必殺技をふたつ使ったものと通常技のみで倒す方法がある。もともと右京はキャラクター自体性能がいいので慣れれば対戦風にノーパターンで闘える。各技の特徴や隙も調べられるので、クリアが余裕になったら次からはいろいろな目標を持ってプレイしよう。

対CPU攻略

水月刀と中斬りがありゃなんとかなる
柳生十兵衛

超基本ともいえる水月刀パターンと小斬りパターンがあれば12人は楽々突破だ。

担当：SC派ぴぐ

水月刀→中斬りの黄金パターンでなぎ倒せ

十兵衛を使ってのCPU戦の基本は、ある程度距離をとって小の水月刀を撃ち、それを跳び越えてきたところを昇り中斬りで落とすというもの。

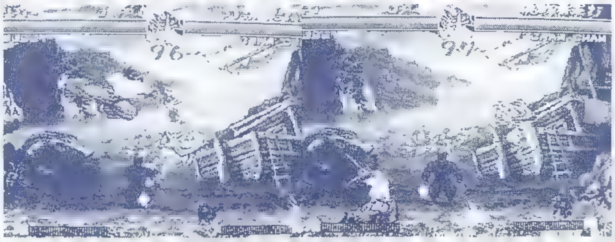
このパターンはほとんどの相手に対して有効なすぐれもので、注意すべきなのは水月刀を撃つときの間合いのみ。

あまり近すぎると硬直中に跳び込まれてしまうので、なるべく距離を置いて使っていこう。もし近付かれたらしゃがみ中斬りで追い返しつつ、常に相手を遠ざけるようにしよう。

また、前方ジャンプ中斬りで落とした場合、自分と相手とがほぼ同時に同位置に着地することになる。ここでは、いったんバックダッシュして間合いを離すか、両者とも着地した直後に中足払い→水月刀→しゃがみ中斬りで距離をとるようにしよう。

せっかく跳び込ませるんだから、かっこよく心眼刀でナイスキャッチといいたいところだが、CPUは斬り攻撃で跳び込んでくることはほとんどないので狙わないほうが無難であることも覚えおこう。

まずは水月刀で跳ばせておいて、



昇り中斬りでプチッ。味気ないけどこれが王道なのだ。

跳ばれたらくぐって立ち小斬り。





運にもよるが…ないよりマシかな

基本パターンにはまらない敵に対して有効なのが小斬り目押しパターン。八相発破にならない程度に立ち小斬りをポン、ポンとリズミカルに連打しよう。

忍者（半ガル）に対して使うとよく跳び込んでくるが、そのときは下をくぐって立ち小斬りを当てるようにすればもうバッチリだ。

立ち小斬りのリーチを生かして押しておく。

王虎に対して小斬りパターンを使うときは、連打の間隔を少し開けるようにしよう。この場合は小斬りで直接にダメージを与えるよりも大斬りを誘うほうが主な目的なので、小斬りを出した後に間を置かないと大斬りでバッサリやられるぞ。

VS覇王丸 心眼刀も結構イケる

覇王丸は基本パターンだけでかなりいける。注意するようなことは特にない。

ちょっと変わったところでは心眼刀を出し続けるだけというのもある。

CPU覇王丸の目の前で心眼刀を出せば、勝手に中斬りや大斬りを出して心眼刀に吸われにきてくれる。

ただタイミングをずらしての大斬りや烈震斬を出されるとどうしようもないので、安定性はかなり低い。余裕があるときのみ狙っていこう。



ほぅら、ひっかかった。ヒヨっ子めがぁ!!

VS橘 右京 基本パターンでバッチリだ

対戦では猛威を奮う右京だが、CPUはやや性能を持てあまし気味のようだ。

水月刀で跳ばせてジャンプ中斬りで撃墜する基本パターンだけで大丈夫だ。

VS柳生 十兵衛 行くぞを誘って大斬りだ

十兵衛も基本パターンだけで十分対応できる。

また小足払いを連打することで二ッ角羅刀・改を誘うことができるので、それをガードしてCPU十兵衛が着地したところへ大斬り→大八相発破を決めてやろう。

VSナコルル 早め早めに昇り斬り

ナコルルもやはり基本パターンで倒せる。

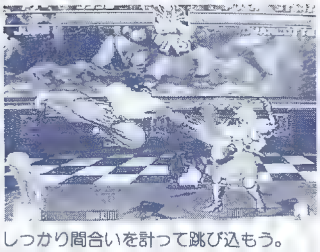
ただナコルルのジャンプ大蹴りは下方向に対して強いので、できるかぎり遠くから水月刀を撃とう。

少しでも近いと思ったら逃げジャンプ中斬りを使っていこう。下をくぐっての立ち小斬りでもいいぞ。

VSシャルロット 思い切って跳び込め

シャルロットはジャンプが低くて速いので、水月刀で跳ばせても対空が間に合わないことが多い。

垂直ジャンプしつつシャルロットが近付いてきたところへ中斬りを当てていくようにしよう。もし跳んできたとしても空中で迎撃できる。
あるいはジャンプ中斬りの切っ先を当てるように跳び込んでいってもいい。



しっかり間合いを計って跳び込もう。

VS千両狂死郎 相打ちOK？

狂死郎も基本パターンで大丈夫だが、風裂扇で相打ちを取られることもある。手数的にはこちらのほうが多いので、たいして気にするほどのことではない。

狂死郎は垂直ジャンプしたら斬り攻撃をしてくることが多いので、余裕があれば心眼刀を狙ってみるのもおもしろいかも。

VS王虎 うまく大斬り誘えれば…

おそらく十兵衛のCPU戦での最大の敵となるだろう。冒頭でも触れたように立ち小斬りをある程度ゆっくりポン、ポンと押して王虎の大斬り（大殴り?）を誘う。大斬りをガードしたら、すかさずしゃがみ中斬りで反撃しよう。

間合いさえ広くとっておけば水月刀→中斬りでいいが、至近距離では絶対に撃たないように。あっさり跳び込まれてしまうぞ。



普段は立ち小斬りでチマチマと。



大斬りをガードしたら中突きで反撃だ。

VSアースクェイク 気軽に跳び込もう

アースクェイクに対しては中斬りで跳び込んでしゃがみ中斬りにつなぎ、間髪入れずに逃げ中斬りで振り出しに戻る。この1セットを繰り返しているだけで楽勝だ。

ファットレプリカはガード後に立ち中斬りで、ファットチェーンソーはガード後に大斬り大八相発破でそれぞれ反撃しよう。



落とされる心配はまずないので、思い切って跳び込もう。

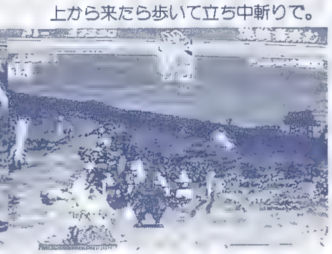
VS不知火幻庵 究極の安全パイ

幻庵は基本パターンで問題ない。本当に注意すべきことはなにもないので、出てきたらラッキーだ。

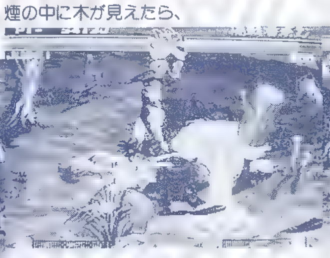
VS半蔵、ガルフォード 小斬りパターンで押せ押せだ

八相発破にならない程度に小斬りを連打して押していく。たまにヘッド・レプリカ、リア・レプリカ、うつせみ天舞で上から降ってくることもあるが、ガード後に2歩ほど歩いて立ち中斬りで反撃できる。

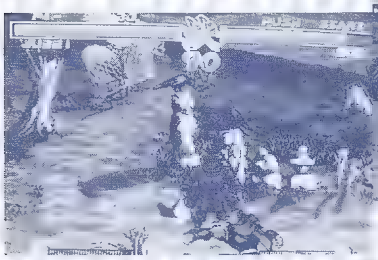
うつせみ地斬は半蔵がドロンと消えた瞬間に垂直ジャンプすれば、地面からニョッキリ生えたところに中斬りを当てられる。木を目印に天舞か地斬か判断して的確に対応しよう。ちなみに地斬ガード後はしゃがみ中斬りが届かないので要注意だ。



上から来たら歩いて立ち中斬りで。



煙の中に木が見えたら、



急いで垂直ジャンプ。でもガードするほうが賢いかも…。

VS牙神幻十郎 大斬りだけは要注意

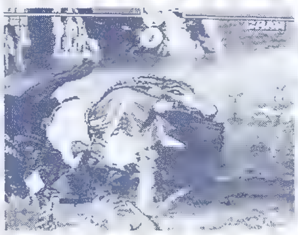
幻十郎は基本パターンで倒せる。やはり桜華斬で相打ちをとられることもあるが、これは防ぎようがないのであきらめよう。

ジャンプ大斬りが怖いので近距離では絶対に水月刀を撃たないように。

VSチャムチャム 黒子に一番近い人

チャムチャムも完全にパターンにはまってくれる。跳びひっかきだけ注意すれば大丈夫だろう。

多分もっとも黒子を出しやすいと思われるので、6、8、10人目に出てきたら積極的に狙ってみよう。



うまく投げで怒ることができれば黒子は目前だ。



着地を狙って気合いの大斬り一閃!!

VS花諷院和狆 至高の安全パイ

和狆は基本パターンのみで問題ない。式神を撃たれても気にせず水月刀を撃ち続けよう。

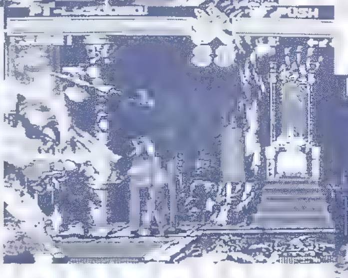
VSナインハルト・ズィーガー イェーガー誘って大斬りだ

まずは端まで退がってズィーガーが近付いてきたら小足払いを空振りしてみる。それに反応してズィーガーが大足払いを出してきたらガード後に中斬りで、ブリッツ・イェーガーを出してきたら着地を狙って大斬り八相発破で反撃しよう。

跳び込まれても大斬りの後に反撃できるので落ち着いて対処しよう。



この距離で小足払いを空振りすれば、いろいろな技を誘えるぞ。



端にいれば絶対にめくられない。

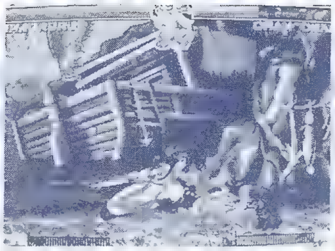
対CPU攻略

行こう、ママハハ。最後の闘いへと…
ナコルル

CPUが難しい？大斬り3発で終わりだよ。

担当：イルスカヤトロコスギ

ナコルルのCPU戦は対戦と同様、ジャンプ大斬りが決め手。なかなかこちらの思い通りには跳んでくれない人間と違い、何らかの誘い技によって跳んで来てくれるCPUはかっこうの大斬りの的。一気に気絶させ、連続技で気持ち良く勝とう。

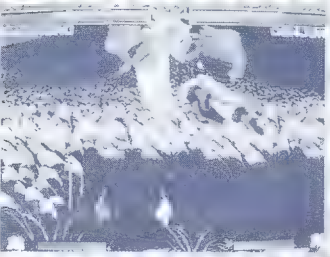

さて、何で止めを刺しましょうか…。

強力技空昇激斬！

跳び込みを誘う技は、主に小足払い連打を使う。誘い方はキャラごとにちょっと違ったりするが、キャラ別のところで述べるとしましょう。

さて、落とす技は？というと、もちろん昇りのジャンプ大斬り（昇激斬）。ジャンプした瞬間にボタンを押そう。これも相手や間合いに応じて、前方ジャンプ、逃げジャンプ、垂直ジャンプと使い分けが必要。一応、本文中では前方ジャンプの昇り大斬りを「昇激斬」、後方ジャンプの昇り大斬りを「逃げ昇激斬」と呼んでいこう。詳しくは、キャラ別のところを参照のこと。

このパターンの利点は、なんといっても大斬りの威力が高く、気持ち良い上、時間がかからないこと。対戦でもナコルルの決め手となる技なので、CPU相手にしっかりコツを掴んでおこう。


間合い、タイミング、軌道を覚えておこう。

このパターンが通用するのは、覇王丸、ナコルル、狂死郎、幻庵、幻十郎、チャムチャム、和狆。出てくる順番によってはパターンになりにくい相手もいるが、その辺もキャラ別のところで後述。

ママハハ！ってねCPUを騙そう

最初に言っておくと、これは相手の動きを誘うパターンであって、誘える行動は相手によってまったく異なる。

まずは間合いを離して小アムベヤトロ。別に相手に当てたり、ガードさせる必要はなく、空振りしてもCPUは反応してくれるので、十分に間合いを離して出していこう。

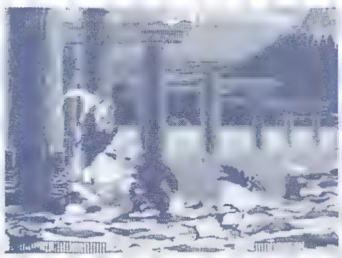

だいたいこんな間合い。落とされないように。

詳しくはキャラ別のところで。

VS覇王丸 跳ぶか跳ばせるか

覇王丸は出てくる順番によってパターンを変える。最初のほうに出てきたときは小or中のママハハで跳ばせて、着地点に大足払いを置いていく。

後半に出て来た場合は跳んで来ないかわりに、跳び込んでも弧月斬を出して来なくなる（起き上がり時以外）ので、ジャンプ大斬りで跳び込み連続技を決めよう。斬鉄閃を出されて跳び込みがスカったら着地投げが決まるぞ。


こんなときは着地投げ、時間がちょっとかかるかな。

VS橘右京 つばめさえなければ…

小アムベヤトロで跳び込んでくるので、着地点に大足払いを置いて落としていく。大足払いは、右京の真下に足の先端がくるようなかんじで。間合いとタイミングさえ合っていれば、跳び込みのつばめ返しも返せる。


ややムズい。早めに出して置いておこう。

VS柳生十兵衛 コマンドミスに注意

十兵衛の後ろに十分なスペースがあるのを確認してから、大レラムツベをガードさせて逃げる。これをくり返していれば、ジャンプで追いかけてくるので着地を投げ、レラが当たることもある。

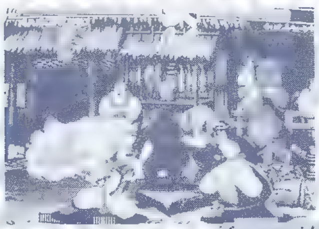
十兵衛の反応が鈍く、このパターンが通用しないときには、ジャンプ小キックをガードさせた後の中足払いが、ほぼ確実に入る。反応に自信があるのなら、中足が近くで入ったら即キャンセルして小レラを入れよう。


ジャンプ小キックで跳び込む。出ている時間は長くはないので、頂点付近で出そう。


すると中足が入る。このぐらい近ければキャンセルして小レラが入るぞ。

VSナコルル CPUが使っても弱いし…

基本は小足連打で跳ばせて、逃げ昇激斬or振り向き立ち中斬りで落とす。小足に反応してママハハを出してきたら、


多少遅れても間に合う。「ママハハ！」の声が合図だ。

中アンヌで下をぐぐりつつ斬ろう。

VSシャルロット 跳び込みが決まる

間合いを合わせて跳び込み、大斬り→小レラの2段を狙っていこう。よく決まるぞ。
画面端に詰められたら対十兵衛と同様に、大のレラムツべで反対側へ逃げよう。

VS千両狂死郎 扇を誘おう

離れて立ち小斬りで風裂扇を誘い、中アンヌでぐぐりつつ斬る。時々、フェイントのつもりか、同じモーションの挑発をしてくるが、これにも中アンヌが入るので構わない。
跳び込みも、昇激斬で問題なく落とせる。

VS王虎 ナコルルキックの出番!

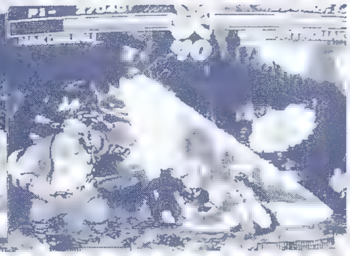
小アムベヤトロで跳ばせて、大足払い（ナコルルキック）で落とす。これだけ。


対右京では反対に先端を当てていこう。

大足払いは振り上げた足の先端を当てるように出せば、相打ちにされにくい。

VSアースクェイク 鎖鎌は使わせない

アムベヤトロで跳び込みorファットレプリカを誘えるが、アムベヤトロは小ではなく中を使い、それに合わせて間合いも遠めで出していこう。


離れて中ママハハ。近いとしゃがみ大斬りでバッサリ（やられる）。


対空は中カムイリムセでもOK!

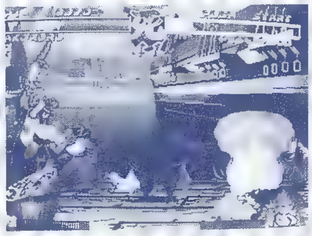
跳び込みは小レラムツべか大足払いで返し、ファットレプリカはガード後、中アンヌムツべを入れよう。

VS不知火幻庵 CPUにも投げは禁物

小足払いの代わりに、幻庵のしゃがみ攻撃に強い、しゃがみ小斬り（強いとはいっても小足と比べての話、連打は禁物）でジャンプを誘い、間合いに応じて昇激斬or逃げ昇激斬で落としていく。出すのが遅れると潰されることがあるので、反応は早めに。時々、三角跳びをするが、これも迷わず昇激斬で大丈夫。

VSガルフォード 落ちてくるのは忍者?・犬?

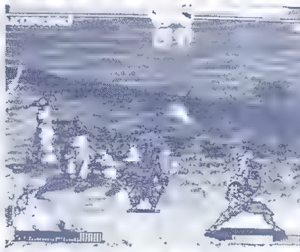
「ママハハに掴まる」で、レプリカアタックorレプリカドッグが誘える。これ以外の必殺技はまず使ってこない。
レプリカアタックなら頭上に現れた瞬間にカムイムツべ


レプリカ忍者ならガード後、犬ならすぐに中アンヌを出せば入る。

で燃やす。降ってくるのが犬だと負けるので、「GO!」の声が聞こえたら即座にガルフォードめがけてカムイムツべ。より安全にいくのなら、「掴まる」→真下ヤトロポックで誘い、ガード後、中アンヌ（犬はガード前）でも可。

VS服部半蔵 ガルフォードよりいいひとかも…

最後のほうに出てこない限りは、小足払いで爆炎龍を誘い、ジャンプ大斬り→中レラムツべの2段が決まる。どうしても間に合わないという人は、ジャンプ大斬りを小蹴りや大蹴りにしてもよい。ジャンプ小蹴りからしゃがみ小・中斬りが連続になる。ただ、小、中の爆炎龍は見てからでは間に合わないので、小足→即ジャンプと行ってもよい。
爆炎龍を撃ってきてくれないときは、逃げに徹したほうが良い。時々来る大モズが痛すぎるためだ。


このときすでにレバーは斜め上に入っているぐらい。

VSチャムチャム 千葉麗子の声を良く聞こう

こいつも小足で跳ばせて、昇り斬り。間合いに応じて前方、後方、垂直ジャンプ大斬りと使い分けよう。気をつけるのは跳びひっかき、声を良く聞いて判断しよう。「どうだっ!」ならひっかきなので、素直にガードしよう。

VS牙神幻十郎 ダッシュ投げだけに注意

小足で跳び込みor桜華斬を誘えるが、桜華斬は隙が少なく、反撃はほぼ不可能（カムイリムセの練習にはいいかも）なので、ガードに徹する。
跳び込みは、逃げ昇激斬で返そう。ダッシュしてきたら小足払い。むやみに連打せず、しっかり引きつけてから出そう。

VS花諷院和狆 連続技の練習台

小足連打をしているだけで、勝手にこちらにとってベストな間合いから跳んできてくれるので、逃げ昇激斬。時々、何もしてこなくなるが、このときはアムベヤトロや跳び込みが決まりやすい。

完勝狙いなら画面端で逃げ昇激斬。強いぞ。



VSN.ズィーガー 間合いに注意

小アムベヤトロ→ズィーガー跳び込む→立ち中キックで落とす→小アムベヤトロ→…と、くり返しのパターンにはまる。ブリッツイェーガーは


必ずスカるイェーガー。投げてしまえ。

こちらが画面端にいるのでない限り、必ずスカるので着地を投げてしまおう。

最後に、イルスカヤトロリムセについて、決めやすい相手はやはり、跳ばせて落とすパターンのはまりやすい相手。具体的に名前を上げると…、
狂死郎、アースクェイク、幻庵、チャムチャム、和狆といったところ。対空イルスカヤトロリムセをマスターしよう。ほかには飛び道具に合わせるのも、当てやすい方法だ。こちらは、狂死郎、ガルフォード、半蔵、幻十郎といったキャラが対象。どちらも対戦でも使える戦法なので、とりあえずマスターしておこう。

対CPU攻略

跳び込んで斬る！

シャルロット

意外と難しい、対CPU戦。多少は運がからむが、これで勝ち抜けるハズだ。

担当：党首MoMo

一見簡単そうに見えるシャルロットの対CPUだが、意外と難しかったりする。CPUの気分に左右される部分が多いので、十分に注意してほしい。

基本はやはり、跳ばせて落とす

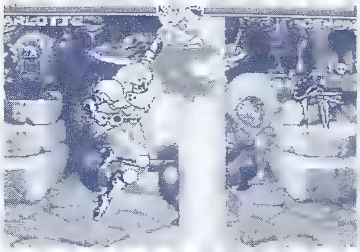
シャルロットにいくつかあるパターンの一つが、跳ばせて落とす戦法だ。しかし、このパターンが通用する相手は意外と少なかったりする。

まず相手を跳ばせる方法だが、基本的には小足払いや小、中斬りを使う。

跳んだ相手を落とす方法は、遠距離立ち大斬り、ジャンプ大斬り、パワーグラデイションの3つだ。この3種類の対空技は、相手や間合いによって使い分ける必要がある。この使い分けは、各キャラ別対策で説明しよう。



遠くからの跳び込みには、この遠距離大斬り。



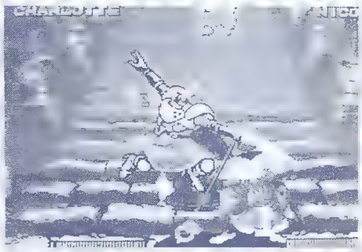
近くからの跳び込みには、弱パワーグラデイションだ。

強引に跳び込む、お子様戦法

この戦法は、シャルロットの持つ技を最大限に利用する闘い方だ。

やることは単純で、ただジャンプ攻撃を繰り返すだけだ。どの技で跳び込むかは相手によって使い分けるのだが、基本的には大、中斬り、小キックしか使わない。

この戦法は、まず近づくことから始まる。近づくのに使うのは、ジャンプ中斬りか、小キックだ。このどちらかの技でジャンプしていれば、簡単に近づくことができるだろう。



正面から跳び込むなら、中斬りを使おう。

近づいたら、ひたすらめくりジャンプ大斬りだけを狙うのだ。ガードされても、しつこく出していけば、いつか当たるだろう。これだけで勝ててしまうのだ。



ほとんどの相手に、この戦法が通用するのだ。

基本は、この2つのパターンだ。これに、ちょっとしたアレンジをするだけで、ほとんどのキャラに対応できる戦法になるだろう。

それでは、各キャラ別攻略法にいってみよう。

VS覇王丸 意外と強敵だ！

実は、前に書いてある2つのパターンが通じにくい相手なのだ。

前半のほうに出てくれれば、強引な跳び込み戦法で勝てるのだが、後半に出てくると、ちょっとやっかいだ。



この大斬りで落として…。



トライスラッシュ。これは基本だ。

跳ばせて落とす戦法を使うならば、小足払いでジャンプを誘おう。ほとんど近距離から跳ぶため、対空技には弱パワーグラデイションを使おう。遠距離で跳ぶことがあれば、立ち大斬りで落とし、キャンセル中トライスラッシュで削っていこう。

この戦法が通じなければ、強引戦法しかないだろう。

VS橘 右京 注意するのは、しゃがみ大斬りだ！

右京には跳ばせて落とす戦法。強引戦法は返されることが多いので、やめておこう。

跳ばせる方法は、立ち小斬りだ。この時に注意してほしいのが、前転としゃがみ大斬りだ。前転で近づいてきたら投げられる可能性があるので、小足払いで追い返そう。もう一つのしゃがみ大斬りだが、これは突然くるので、ガードしきれないことが多い。これは運だろう。

やはり右京も近距離で跳ぶことが多いので、対空には弱パワーグラデイションを使おう。遠距離には立ち大斬りを対空に使おう。

VS柳生十兵衛 強引に跳び込め！

十兵衛には、強引にジャンプ大斬りで攻めるだけで勝てるぞ。なにも考える必要はない。ひたすら大斬りで、めくりを狙え！

VSナコルル 強敵ではないが、やりにくい相手だぞ

けっして負けるような相手ではないのだが、意外と闘いづらいのがナコルルだ。それは、2つのパターンが通用しないからだ。

しかし、倒し方は簡単。画面端で待っていれば跳び込んでくるので、ジャンプ大斬りで落とそう。これだけで勝てるぞ。



跳んできたら、ジャンプ大斬りだ。

VSシャルロット 運命の女神は、どちらに…

シャルロットに対しては、強引に跳び込む戦法がよい。パワーグラデイションで返されることもあるが、この方法以外に勝つのは困難だろう。

返されても、しつこく大斬りで跳び込もう。それ以外の方法で勝つのは困難だろう。

VS千両狂死郎 跳び込んで斬れ！

狂死郎に対しては、何も考えずに、大斬りで跳び込むだけで勝てるぞ。

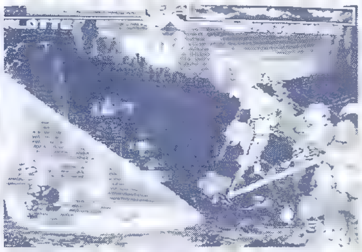
正面から跳び込むときだけ中斬りを使うように注意すれば、とくに問題はないだろう。

VS王虎 跳ばせて落とすでOK

王虎には、跳ばせて落とすパターンを使う。

王虎を跳ばせるのは、小、中斬りだ。この技でしつこく突いていれば、跳び込んでくるだろう。時々、気功大撲殺で返されることもあるが、それでも突いていこう。

跳んできたら、立ち大斬りで確実に落とす。そして、中トライスラッシュをキャンセルして出していこう。これで勝てるぞ。



跳び込むだけで勝てるのだ！

VSアースクエイク 負けてはならぬ相手だぞ

アースクエイクには、基本パターン2つの、どちらも通用する。適当に大斬りで跳び込むだけでも勝てるし、小、中斬りで跳ばせて、大斬りで落とすパターンでも勝てる。余裕で勝てるのだ。

VS不知火幻庵 うまく跳んでくれれば…

基本的には、小斬りで跳ばせて、大斬りで落とすパターンを使う。だが、なかなか跳んでくれないことが多い。

近づかれたら小足払いで追い払い、もう一度小斬りでジャンプを誘おう。近くで跳ばれたら、パワーグラデイションを対空技として使おう。相打ちが多いが、これしかないのだ。

VSガルフォード 守りを固めろ！

ガルフォードには、立ち小、中斬りで押していくだけで、ほとんどのダメージを与えることができる。ヘッド・レプリカアタックは、ガードして確実に中斬りを入れていこう。

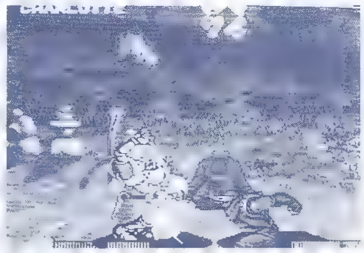
また突いているとダッシュや前転で近づいてくることもあるが、そのときは小足払いで追い返すのがいいだろう。



近づかれたら、小足払いで追い払え！

VS服部半蔵 ガルと同じ…か？

対応の仕方は、ほとんどガルフォードと同じでいいだろう。注意する点として、爆炎龍は確実にガードするようにして、うつせみ地断はガードして、しゃがみ大斬りを入れてやろう。



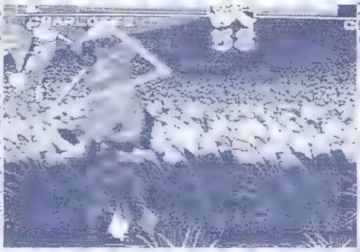
地斬をガードして、しゃがみ大斬りだ。

VS牙神幻十郎 一発に注意しろ！

このキャラに対しては、確実なパターンはない。



よく当たってくれる、しゃがみ大斬り。



跳んできたら、ジャンプ大斬りだ。

まず、画面を背にして幻十郎が近づいてくるのをじっと待つ。近づいてきたら、しゃがみ大斬りを出す。これは絶対に当てる（ガードも可）ようにしよう。空振りすれば、大斬りを入れられてしまうぞ。

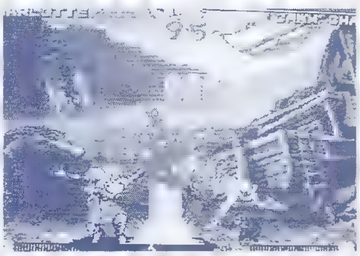
こうしていれば幻十郎は跳び込んでくるので、垂直ジャンプ大斬りで落としていこう。これで勝てるぞ。

VSチャムチャム とびひっかきに注意！

チャムチャムには、小足払いでジャンプを誘い、立ち大斬りで落とすパターンを使う。

しかし、チャムチャムは一気に近づいてくることもある。近づかれても足払いでいいのだが、近くで跳ばれると返せる技はパワーグラデイションだけになる。また相打ちも多いので、消耗戦になるだろう。

さらに注意するのは、とびひっかきだ。これはガードして技を入れるのが安全だぞ。



相打ちも多いが、パワーグラデイションが確実だぞ。

VS花諷院和狆 ひたすら跳び込め！

和狆には、跳び込むパターンしかない。正面から跳び込むときは中斬りか小キックを使い、めくれる距離まで近づいたら大斬りを使おう。

前転で逃げられることも多いが、しつこく跳び込むしかないのだ。

VSナインハルト・ズィーガー 小キックで跳び込め



小キックで跳び込んで…。



小足払い。これがよく当たる。

ズィーガーには強引に跳び込む戦法を使うのだが、少し戦法を変える。

ズィーガーを端に追いつめるまで、小キックで跳び込むのだ。小キックで跳び込み、すぐに小足払いを出せば、よく当たってくれるぞ。そして、すぐに、小キックでまた跳び込むのだ。これで端まで追いつめるようにしよう。

端まで追いつめたら、垂直ジャンプ中斬りを使ってみよう。上から押しつぶすように出せば、よく当たるのだ。これで勝てるぞ。



端までいったら、垂直ジャンプ中斬りに切り変える。これでダメージアップだ。

対CPU攻略

えっ!? 主役級の扱いじゃん!

千両狂死郎

対空技を正確に使い分ければ、あとは跳ばせるだけ。

担当：舞闘流　珈琲　ふりーく

高性能技で技勝ちを狙うのだ。

狂死郎の対CPU戦は、比較的易しい部類に入るだろう。基本パターンをCPUに押しつけていくだけで、ほとんどのキャラに勝てる。近づかれた時も、ちゃんと対応すれば脱出できる。

一番つらいと思われるキャラはシャルロットだが、間合いをきちんと離していけば、OKだ。

それでは、各基本パターンの紹介に入ろう。

突きパターン

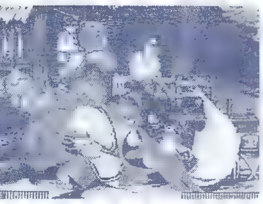
遠立ち中斬りを、ぎりぎりガードさせる間合いで出していき、CPUが何かしようとして、くらってくれるのを待つ。ガードされても反撃は受けない。ジャンプされたら、小回天曲舞で落とす。

原則として、CPUはこちらの出す技に反応して行動する。同時もしくは、少し後にCPUが技を出すのだから、技の勝ち負けは予想しやすい。

十兵衛、王虎、ガルフォード、半蔵、幻十郎、チャムチャム、和狆に有効だ。


こんな感じで遠立中斬をガードさせていく。

遠立ち中斬りの弱点のひとつに、伏せを斬れない、などの特性が挙げられる。CPU覇王丸は伏せ→遠立ち大斬りが好きだし、ナコルルは前転→投げが好きだ。この2人には遠立ち中斬りは止めて、遠立ち大斬りを使おう。


前転だろうがアンヌムツベだろうが、斬る！

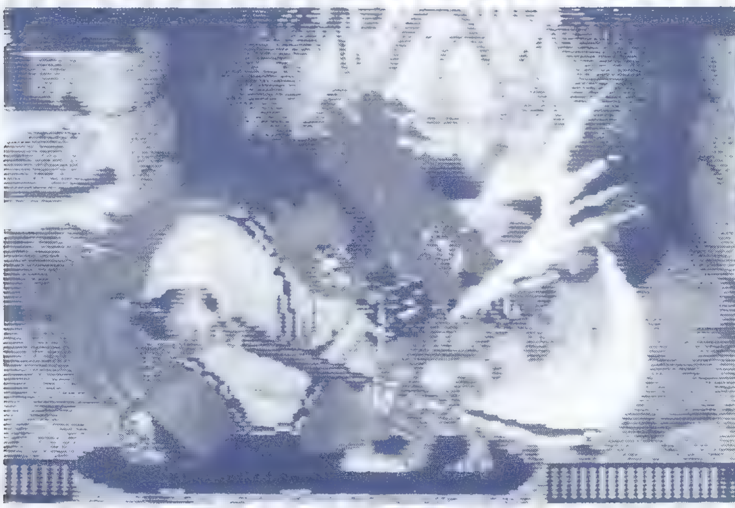
跳ばせて落とすパターン

遠立ち中斬りで跳ばせて、小回天曲舞で落とすのが基本。突きパターンと似ているが、遠立ち中斬りをガードさせずに、遠間で出すところが違う。

小風裂扇や、しゃがみ小斬りでも跳ばせることができる。

幻庵とチャムチャムに、特に有効だ。


むずむずと跳びたそうな幻庵に合図を送ってやろう


跳んできたら、遠立ち大斬りでザクッといこう。

対空技は使い分けが必要だ。対CPUも対戦も対空技の使いかたは、ほとんど同じなので、ここで対空技の使い分けを詳しく書いておこう。

※技名の下の数字は、ダメージだ。

○垂直ジャンプ大斬り　33

長所はダメージ量と広い攻撃判定。出のスピードもなかなかのものだが、ジャンプしなくてはならないので、引きつけて出すのは苦しい。ジャンプの速いキャラには先読みが必要だ。しかし先読みジャンプが失敗すると、着地を狙われる危険がある。ジャンプ大大パターンに切り変えればよいのだが、万能ではないので注意。

○斜めジャンプ大斬り　35

垂直ジャンプ大斬りが届かない遠間で使う。ダメージ量は、狂死郎の技の中で最大。

○遠立ち大斬り　34

相手のジャンプの着地を遠間から狙う時に使う。ダメージが魅力。

○遠立ち中斬り　10

遠立ち大斬りは、やられ判定が前に出るので潰される時は、中にする。

○遠立ち小斬り　10

遠立ち大斬りや、中斬りが間に合わない時に使う。前作ではヤトロポック投げに対する最後の手段だった。

○小回天曲舞　21

垂直ジャンプ大斬りが間に合わない時に使う。軌道が一番低い小が良い。小はめくりにもめっぽう強い。めくり入力(→↘↓↙ニュートラルA)を失敗しても、近立ち小斬りが出て落とせたりするので安心だ。また、回天曲舞は入力した瞬間から空手判定なので、連続技もくらわない。

ちなみにダッシュ中にめくられた時は、正入力(→↓↘ニュートラルA)で、セルフディレクションしていく。

○ガード or 悪あがき

小回天曲舞を出すタイミングは、相手が地上の狂死郎に当てようとして技を出すタイミングとバッティングしてしまいやすい。だから引きつけざるを得ない時に出すのは危険だ。そんな時は、素直にガードしよう。ただしCPUはすかし投げが好きなので、玉砕覚悟で小回天曲舞の方が良いだろう。対人戦なら、伏せや後転も有効だ。

以下は素手の時の対空技だ。

○遠立ち小斬り　6
○しゃがみ大斬り　17
○遠立ち中斬り　11
○斜めジャンプ大蹴り　17
○斜めジャンプ大斬り　15
○小風裂扇　16
○伏せてしゃがみ大斬り　17


チャムチャムは三角跳びが大好き。着地を遠立ち大斬りだ。

ジャンプ大斬りパターン

垂直ジャンプ大斬りが届く間合いで垂直ジャンプする。CPUがジャンプしたら、大斬りで落とす。ジャンプしなかったら、着地前に大斬りを出す。ガードされたら、着地してすぐ遠立ち大斬りを出す。遠間なら斜めジャンプでも良い。

特に覇王丸やアースクェイクに有効だ。


スタート直後垂直ジャンプすると覇王丸はつられやすい。


体が大きいから当りやすいんだね

実はこれだけでも、たまに1コインクリアしてしまうほどのパターン。前サムライ狂死郎の血煙パターンに似たものがある。しかしクリア率は低いので他のパターンも覚えておこう。

近づかれてしまったら

真サムのCPUは、プレイヤーが技を出すまでは近寄ってきて、技を出せばガードするか技を出す。そしてプレイヤーが技を出さなければそのまま投げてしまう、というモードを持っている。ダッシュも絡めてくるから、かなり厳しい。


あっちいけ！って感じで、ブリッツ・イエーガーを待つ。

特に狂死郎は接近戦が苦手なので、なんとか間合いを離したい。ここでは、間合い別に間合いを離す技を挙げてみる。近間からいこう。
○投げ間合いなら投げ合う。
○投げ間合いのぎりぎり外なら、しゃがみ小蹴り→しゃがみ中蹴りを使う。
○しゃがみ小蹴りの外なら、しゃがみ中蹴りを使う。
○しゃがみ中蹴りの外なら、しゃがみ小斬りだ。
ただし、しゃがみ小斬りは、ふせや前転を斬れないので注意が必要だ。
もちろん技を出すこと以外、後ろに歩く、バックダッシュする、後転する、ジャンプ、といったところも有効だ。
画面端に追いつめられたら大回天曲舞で逃げてもよい。反撃される時もあるが、見逃してくれる時もあるので、狙う価値はある。
では最後に、要注意キャラのキャラ別攻略だ。

VS橘右京 とにかくしゃがみ斬り

しゃがみ斬りを面白いように、くらってくれる。大だろうが小だろうが、くらってくれるが、跳び込まれる時は、小を使って、小回天曲舞などで落としていこう。


どうしてこんなにくらってくれるの？

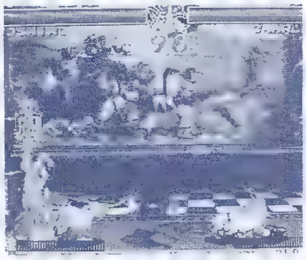
VS柳生十兵衛 跳尾獅子に弱い

遠立ち中斬りで、突いていける。水月刀で体力が減らされるのが嫌な人は、小跳尾獅子を出し続けても良い。

それにしても跳尾獅子に弱い。


VSシャルロット 風裂扇を使おう

遠間で小風裂扇を出す。シャルロットは伏せてかわす。うまくかわされる時と数回削れる時がある。ジャンプしてきたら、遠立ち小斬りで落とす。もちろん他の対空が使える余裕がある時は、ダメージの大きなものを使えばよい。


おーっ。伏せてる、伏せてる。

VS千両狂死郎 鏡を見ているような

近間で小風裂扇を出すと、CPUも風裂扇を出そうとして、勝手にくらってくれる。

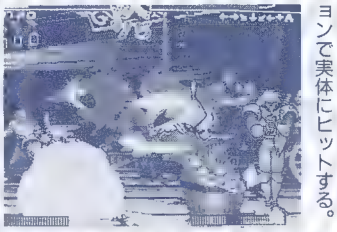

ちょっと勇気がいるけど、思い切って小風裂扇

VSアースクェイク 跳び込みが成功しやすい

ジャンプ大大パターンを使う。小風裂扇で跳ばせて、小風裂扇で落とすこともある程度はできる。ファットチェーンソーはガードしてしゃがみ大斬りキャンセル小跳尾獅子が入る。ファットレプリカアタックは、かなり深く踏み込まないと遠立ち大斬りは入らないので注意。

VSガルフォード やっぱり犬は嫌いだ。

遠立ち中斬りで、突いていく。たまに出してくるラッシュドッグ以外は、ほとんど返されない。レプリカアタックが来たら、ガードしてから踏み込んで遠立ち大斬りだ。シャドーコピーは、2つの分身の真ん中に立って、小回天曲舞を出せば、セルフディレクションで実体にヒットする。


どっちに出ても、関係ないぞ。

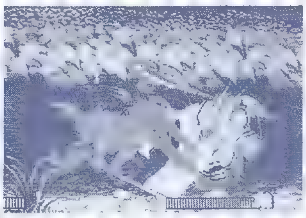
VS服部半蔵 自滅してくれる。

遠立ち中斬りで、どんどん突いていく。跳尾獅子にも弱い。また、しゃがみ中蹴りで半蔵を追い払っていると、しゃがみ大斬りが時々くるので遠立ち大斬りを入れていっても良い。

天舞から地斬、ワンセットで遠立ち大斬り2発。

VS牙神幻十郎 三連殺はいただきだ

遠立ち中斬りで、突いていく。幻十郎の遠立ち大斬りだけは気を付けておこう。また小三連殺も、遠立ち中斬りに勝てるが、三連殺の3発目をガードしてから、遠立ち大斬りを入れればOKだ。3発目のガードを近間でした場合は、しゃがみ大斬りを入れた方がダメージは大きい。


調子にのりすぎるとこうなる。一手一手慎重に。

VS花諷院和狆 跳発を斬ろう

遠立ち中斬りで、突いていける。跳発回数が多いので、見逃さず遠立ち大斬りを入れよう。




跳発する余裕あるの？

VS N・ズィーガー 待ちますか

画面端で待つ。接近されたら、しゃがみ中蹴りやしゃがみ小斬りで追い払う。しばらくするとブリッツ・イェーガがくるので、ガードしてからしゃがみ大斬りを入れよう。

対CPC攻略

トドメは怒髪柱で決まり！

王虎

やり方は簡単だが、根気と地道な努力を重ねた人だけが"彫刻乱舞"を見れるのだ！

担当：アディオスToshi

王虎のCPU戦は、パターンがわかったからもうクリアできる、てなものじゃない…かもしんない。つまり微妙な間合いとかが、結構難しいのよこれが！けど、その微妙な点を何とかわかってもらえるように進めるから、ちょっと気合い入れて読んでくれ！

僕も私も！ やっぱり王虎も…

侍のCPU戦は、ほぼ全キャラ"跳ばせて落とす"が基本。例に漏れず王虎も、CPUを跳ばして落として勝っていくつもりだ。具体的な方法は…立ち小足連打→気功旋風撃。

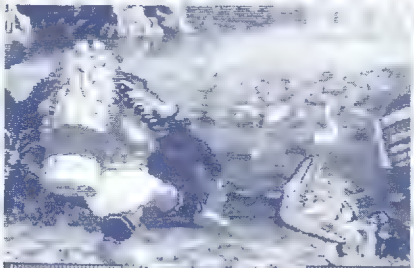
要するに判定の強い立ち小足を連打して、CPUがしびれを切らして跳んで来たところを、気功旋風撃で落としてしまおうというもの。

もちろん何も考えずに、ただ闇雲に実行していてもクリアはできないので、注意すべき点を挙げていこう。

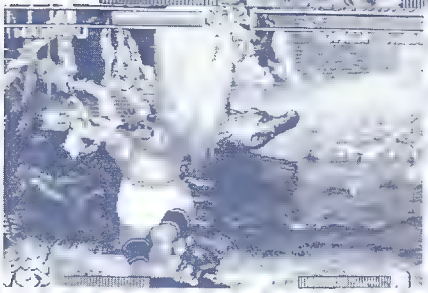
①立ち小足は間合いを離して、牽制ぎみに！

連打と先に書いたが、下段攻撃に1発逆転の技を持っているキャラや、連打の合間をぬって攻撃されると恐いので、やはり牽制ぎみに出すべきだろう（立ち小足は連打性能が低い）。

間合いを離すのも同じ様な意味であり、例えばCPU右京は、しゃがみ大斬りを果敢に狙ってくる。いくら牽制ぎみに出してもこれは恐い。だったら届かない位置で出していればいい。でしょ？



立ち小足はこれぐらい離れて、牽制ぎみに連打。すると…。



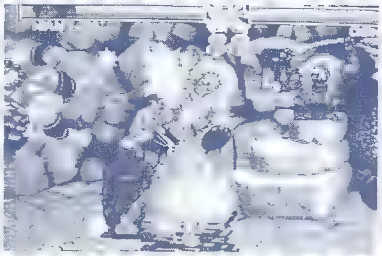
しびれを切らして跳んでくるCPUを旋風撃で落とす。

②画面端には行くな！

CPUを追い詰めるのは、一向に構わない。いや、それのほうがCPUは跳んで来やすいぞ。

逆に自分が追い詰められると、間合いは離れていないわけだし、近間で跳び込まれると旋風撃がスカリやすくなってしまう（背後に着地される）。

追い詰められそうなら、小マメにダッシュで近づきつつ、画面中央もしくはCPUが端にいる状態をキープしよう。当たり前だが、近づき過ぎは良くないぞ。



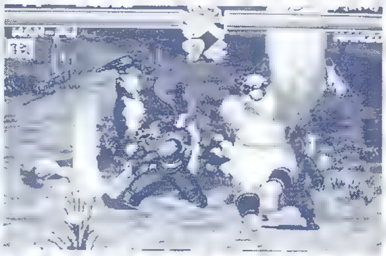
画面端では昇りの対空が相打ちになりやすい。もしくは負ける。

③旋風撃だけに頼るな！

あくまで基本は旋風撃だが、キャラによっては臨気応変に対空兵器を変えていったほうが安全。

跳ばす技（立ち小足）も、同様と考えてほしい。

てなわけで、その辺を中心に各キャラ別に次から説明していこう。



旋風撃最大の弱点がこれだ。

トドメは屈辱の限りを… 各キャラ別対応策

CPUの体力が少なく、削って勝つ場合は、おもいっきり接近して小爆転法を撃てばいい。4～5ドットは保証しよう。

さらに、余裕があったなら、怒髪柱（対空or削り）で締めることをお薦めする。なぜかって？おもしろくて屈辱的だからだよ！その他に、対空昇りケツもポイントが高いぞ。

VS覇王丸 たまに賢くなる？

基本戦法で大丈夫。これといって嫌な技は持ち合わせていないが、たま～に頭が良くなることがちょっとムカツク。うまいタイミングで斬鉄閃を合わせたり、大足払いを絡めてくる。あげくの果てには全然跳んで来なかったりと…。

根気よくやれば絶体に勝てるので、焦ってバクチは打たないように。

VS橘 右京 しゃがみ大斬りだけ！

全体的に基本戦法で押していく。ただ先に書いたように、間合いを離していないと、小足の間をぬってしゃがみ大斬りを入れられるぞ。この点だけ注意して、もうすこし効率を良くする方法を教えよう。

一度旋風撃で落としたら、起き上がりに早めにしゃがみ大斬りを重ねるのだ。慣れるまでちょっと難いが、右京はかなりの確率で喰らう。ガードされても反撃は受けないので、どんどん狙っていってやろう。

VS柳生十兵衛 「行くぞ！」が来たら勝ち

これも基本戦法だ。目の前でしゃがみ大斬りの1段目をすかり、思い掛けず2段目に当たってしまうこともあるかもしれないが、ニツ角羅刀がくれば帳消し。ガード後しゃがみ大斬りを入れ、CPUの体力ゲージの減る様をじっくりと観賞してくれ。

ダッシュや目の前で止まるやつに、惑わされるなよ。

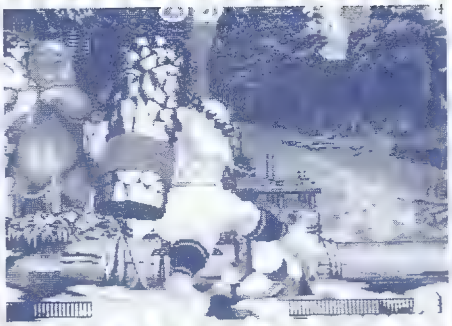
VSナコルル 何を置いても間合いを離せ！

ナコルルは基本パターンにはまってくれると、それは気持ちいいぐらいだ。それには必ず間合いを離していなくてはならない。

こんなタイミングでしゃがみ大斬りを重ねるとよく当たるのだ。

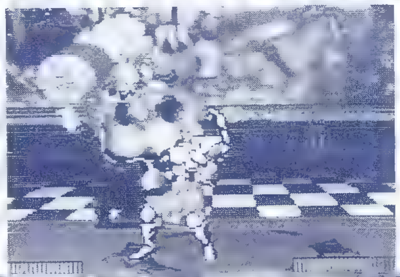


近いと100%、アンヌムツベで足元をすくわれるぞ。
ではアンヌムツベが届かないぐらい離れるかというと、そこまで離す必要もなく、小アンヌムツベがギリギリ届くぐらいでも平気だ。
たぶんうまくやっていけば、画面端に追い詰めれるだろうから、そうすれば嘘のように跳んで来てくれるぞ。ママハハに捕まったら、中or大の旋風撃で早目に落とそう。


近間で立ち小足を出していると、アンヌ・ムツベ確定。

この屈辱に耐えられるか? VSシャルロット

立ち小足は同じ様に牽制ぎみに出していくが、対空には旋風撃を使わずに、昇りケツ(大蹴り)を使用していく。
シャルロットはジャンプが低いため、空中で当たることはほとんどないが、その代わり地上で当たってくれるはず。しかもほとんど喰らってくれるのだ。その後は大足払いを入れて転ばし、繰り返せばいい。
何度も言っているが、間合いが近かったり自分が画面端にいてはダメだ。もちろんシャルロット下も例外じゃないぞ。


ジャンプの低いシャルに対空で昇りケツを出すと地上で当たる。

VS千両狂死郎 安全牌!

基本パターンで絶対に負けない。注意点も特になし!

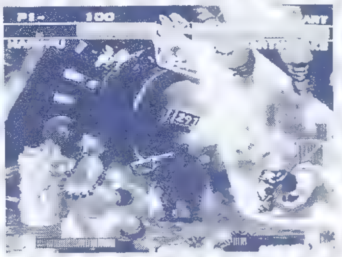
VS王虎 君もこんなか?

やはり基本パターンでいいのだが、CPU王虎はおそらく他キャラでも嫌な存在だろう。
特にケツ投げは投げ返せないし、通常技を出せば何か技をくらう。本当はケツで跳ばれたら、旋風撃で落とすべきなのだが、ご存知の通り王虎のジャンプは低い。反応できないこともしばしばある。
ケツをガードさせられたら、投げられるのを防ぐためだけなら垂直ジャンプするといいだろう。
その他、無意味に怒髪柱撃を出すことが多いので、すぐにしゃがみ大斬りを入れるべし。


次に大足払いで安定した威力。遠間でやると安心。

VSアースクエイク しゃがんで待て!

立ち小足はしゃがみ大斬りが恐いので、小足払いに変える。おそらく遠間で跳んで来ることも多いから、旋風撃だけでなく、しゃがみ大斬りも対空として使うと効率的だ。


しゃがみ大斬り警戒のために、小足払いで跳ばす。

基本的にファットレプリカアタックか、ファットチェーンソーをよく出すはずだから、レプリカならガード後立ち大斬りで反撃。チェーンソーはガード後しゃがみ大斬りは、近距離技になることが多く、2段目が投げられる恐れがあるので、安定したいなら中斬りか投げだ。


チェーンソーガード後、しゃがみ大斬りを入れようとすると、近距離技になること多し。

VS不知火幻庵 逆に殺しちゃれ!

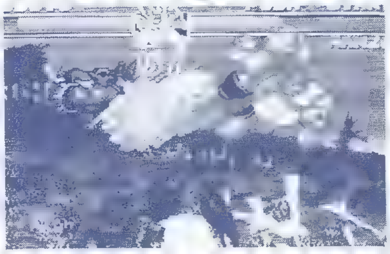
何もしなくてもピョン^{2}跳んでくるから、基本パターンは別に行わなくてもいい。遠間(三角跳び)から跳び込んでくることも多いから、アース同様しゃがみ大斬りを使っていこう。

VSガルフォード 対空技を変えろ!

やはり立ち小足で跳ばす。だが対空に旋風撃は使わない。何度も述べているように、ジャンプの飛距離が長いキャラは、スカって背後に着地される恐れがある。だから対空には逃げ中斬りを使う。三角跳びをしてきたら旋風撃でいいけどね。レプリカアタックはガード後、立ち大斬りだよ。

VS服部半蔵 こいつも対空を変える

ガルと一緒で、対空には逃げ中斬りを使う。ちなみに、CPU忍者(半ガル)の跳び込みは、自分が画面端にいても楽々落とせるぞ。


半ガルには逃げ中斬り。画面端でも結構安心。

VS牙神幻十郎 覇王丸と同じでいいぞ!

覇王丸と同じでいい。それよりもはまりやすいだろう。三連殺はガードしにくいが、くらってもたいしたダメージもない(3発目はこない)。

VSチャムチャム めくりがちょっと恐い…

幻庵同様、ほっといても跳んでくるタイプだから楽勝。ちょいと嫌なのは、めくってくるとびひっかき。これはガードするしかないが、たまにしかこないので、それで負けるということはまずないだろう。

VS花諷院和神 結構強敵?

炎符としゃがみ中斬りに対処するため、小足払いで跳ばせる。対空も逃げ中斬り。
さらに、画面端にはどうあっても行ってはいけない。中斬りで落としたら、すぐ様ダッシュで間合いを詰めていこう。

小マメにダッシュして、画面端に行かない努力を!



VS N・ズィーガー ファンゲンと大足払い

ヴォルフファンゲンと大足払いが届かない位置をキープし、立ち小足を繰り返す。跳んできたら旋風撃。
またズィーガーは、ブリッツ・イエーガーを連発するモードがあるので、ガード後は落ちついてしゃがみ大斬りを入れよう。

対CPU攻略

消えよデブゴン!!

アースクェイク

パターンはこれといって多くないが、この一つを知っておけば3試合中に、1本落としても平気だ。

担当：悪人MAN

分身　大斬り

本当にこの一言だけでCPUパターンが終わってしまうこいつ、アースクェイク。だが、全キャラ完勝を取ることは、これだけではほとんどムリ。そこでこれらのことを覚えていこう。

●スタート直後の注意点

後々キャラ別に書いていくが、全キャラに対して言えることは、相手の攻撃がとどかない距離でファットコピーを出せるようにしておくこと。最初からファットコピーが出せれば、問題はないけどね。

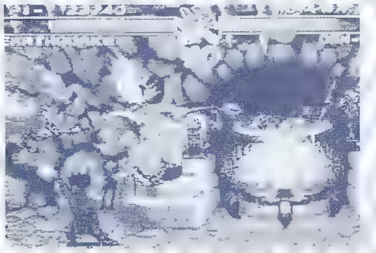


スタート間合いは、キャラによって良し悪しが問われる。

●対空兵器

一度パターンを崩されてしまうと、かなり厄介だ。その時にこちらにとって一番イヤなことと言えば、それはジャンプ攻撃をされること。分身の最中に斬られることが一番の理由だ。

そこで、一度ペースをみだされたときは、相手がジャンプしてくるのを待ち、それを確実に一つ一つ落とすことを心掛ける。再び分身が出せるシチュエーションになるのを、ひたすら待つのだ。



対空はしっかりとしてね。

再び分身が出せるシチュエーションというのは、とにかく相手と間合いがあるときで、少なくともスタート直後のスペースは必要だ。ズームOUTしてたらなおのことよいだろう。

まず近くで跳びこんできた相手は、昇りジャンプ小キックで落とすのが一番良い。垂直ジャンプを使ってもいいぞ。

中間距離で使う対空は、立ち中斬り（遠距離）である。攻撃判定が上方向に強い技の出初めを使って、チャムチャムなどのどこからでも跳ねてくるヤツはこれで落としてやろう。

相手が遠くにいるときの対空兵器は、立ち大斬りがあるのだが、それを使って相手を落とすよりは、分身のパターンにもっていくのがいいので覚えておくこと。

"パッ"と消えて100%

アースクェイクは、ラッキーなことにA+C同時押しで分身を使えば100%が取れる。とにかくもう一度、ファットコピー→大斬りのパターンを詳しく説明していきたいと思う。

このパターンは、試合が始まったらすぐに分身して、アースクェイクが2人に分かれた次の瞬間、大斬りを出す。だがこの時の分身も、わざと相手の近くに出してしまうと反撃を受けてしまうし、その上相手と間合いが近すぎるために、逆に投げられてしまうことも多くある。したがって分身はいつも相手と逆に出現するように、Aで出すか、Bで出すか考えながら使っていこう。

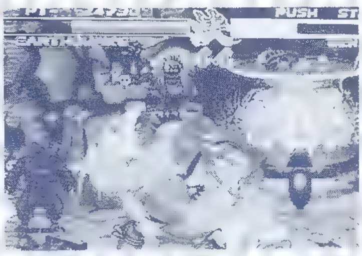
その後の大斬りは、別に考えなしで使おうがかまわないぞ。

見出しに書いた100%というのは、この分身を出すときのA、もしくはBと同時に小キックのボタンを押すと、なぜかパーセンテージを変えずに技を出すことができる（分身）。



100%グヒヒ〜♡

その後に使う大斬りも、同時押しを使えば、ガードされようが、避けられようがパーセントは上がる一方なので、ありがたく使っていこう。点稼ぎが好きな人には、この同時押し方法をお勧めするぞ。



これでもパーセンテージは変わらない。

では、そろそろキャラ別で入るのだが、全キャラに対してもパターンはひとつしかないので、それぞれの注意点を挙げていくことにしよう。

VS覇王丸　いつでも楽勝

覇王丸は、どこに出てきてもさほど苦もなく、分身パターンに入ってくれる。近づかれると結構投げをねらってくる。そんな場合は、バックダッシュで間合いを取りつつ、しゃがみ中斬りで間合いを保っていこう。

VS橘右京　間合いをあけるな!!

スタート直後から分身しても、めったに反撃されることはない。しかし、間合いを開け過ぎると、つばめ返しでこちらの体力をうばってくるのが嫌だ。



なろぉ〜、ふせてもだめか。

こいつは、あまり遊ばずに最初から分身パターンで決めよう。

VS柳生十兵衛　落ちついて消えろ!!

対十兵衛戦においては、スタート直後の分身が良い。途中でしゃがみ大斬りを避けるようになったら、水月刀を待ち、分身モーションで水月刀を避けてパターンにつなごう。



息が合うともちつきのようにパターンにハマる。

VSナコルル　女、子供に用はない!!

とにかく楽な相手。試合が始まったらすぐさましゃがみ大斬りを出すと、1発目をガードして、2発、3発目をくらってくれることが多い。パターンはそれからでも十分なので、とにかく体力をうばってから闘え。

VSシャルロット　最初が肝心!!

一度ペースを乱されると超まどろっこしいのがこいつ、シャルロットである。

試合が始まったら、0・5秒くらい時間をおき、攻めてくるか後退していくかを見る。後退したらすぐに分身で攻め、攻撃を仕掛けてきたらバックジャンプして、とりあえず分



どっちだ!?

身が出せる間合いにもっていく。

VS千両狂死郎 扇子をねらう?

別に分身パターンでも良いのだが、狂死郎は間合いを開けて小斬りを出していると、かなりの確率で風裂扇を出してくる。君が狙うのはそこで、出掛かりに遠距離立ち大斬りを合わせてやろう。対戦の練習を兼ねた闘い方になるハズだ。

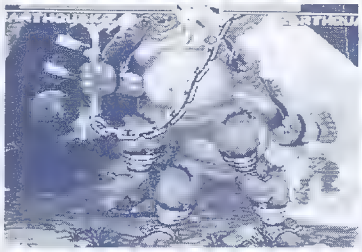
VS王虎 あなどるな!!

一番恐ろしいのは、何といっても大斬り系だ。こいつを相手にしたら、分身なしでしゃがみ大斬りを使うのは少しひかえておこう。こちらの大斬りを合わせて、しゃがみ大斬りを出してきたり、避けつつジャンプ大斬りなんてのも多い。一発がデカイので、それだけで逆転されることもあるぞ。分身のタイミングは、相手の攻撃が届かないズームアウトしたときがいいだろう。

VSアースクェイク 怒ったか…。

こいつが怒っているときは、分身をしてはいけない…。ここまで言えば分かるかもしれないが、分身のスキにアースガッデムを決めてくることが多く、それだけか、ほかの攻撃の途中にもかなり狙ってくるので注意しよう。

怒ったら逃げる。私はこれをおススメするぞ(絶対)。



だから、やっちゃだめだって。

VS不知火幻庵 殺しちゃる～GFF

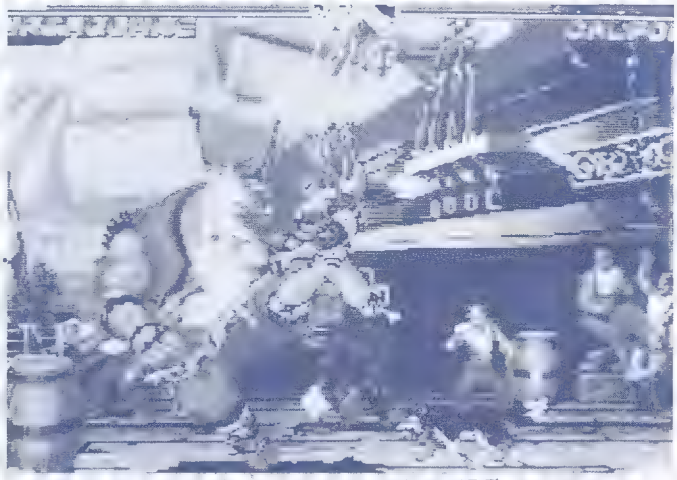
スキを見せるとよく跳んでくるが、それらは中斬りで落としまくるのが安定する。

毒吹雪(A or B)を出してこられると、三角跳び以外では抜けることができないので、打たれたらジャンプで無理にこそうとせず、とにかくガードをかためるのがいい。

VSガルフォード 犬もなんの

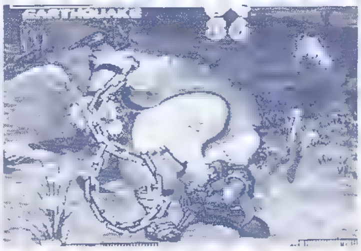
最初のほうで出てくる分にはさほど問題ないのだが、ラストに出てこられたときは、パターンにも入りにくく、なおかつちょこまかしているので、かなりキツイと思われる敵キャラ。

パターンに入らないときは、立ち小斬りでジャンプを誘い、垂直ジャンプ中斬りで落としてやろう。



こいつが後に出てくると、ジャンプ大斬りをうまく使ってくるぞ。

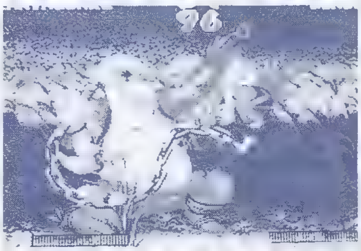
VS服部半蔵 モズ注意!!



対戦じゃないんだからさ、やめてよ～。

たまに、爆炎龍のあとダッシュモズを狙ってくるのだが、間合いさえ近ければこの時、遠距離立ち大斬りが決まる。だが、タイミングを外すと大斬りのスキに爆炎龍が当たってしまう。

VS牙神幻十郎 しゃがみ大斬りはダメ



ジャンプ大斬り、だめだねしゃがみ大斬りは。

こいつも分身なしでしゃがみ大斬りを使うと、苦もなくジャンプ大斬りで返してくる相手だ。

足が遅いので、バックダッシュで間合いがとりやすい。また、一定の間合いで立ち小斬りを出すと、伏せ・大斬りの一セットを誘うこともできる。

VSチャムチャム 小せえ～っ!!

けっこうガードが固めで、パターンで闘っていても時間がかかる。こいつは、小斬りでジャンプさせて立ち中斬り(遠距離)で落とすのがよい。確実に落としていければ、それほど問題のない相手である。

VS花諷院和狆 これまた小せ～っ

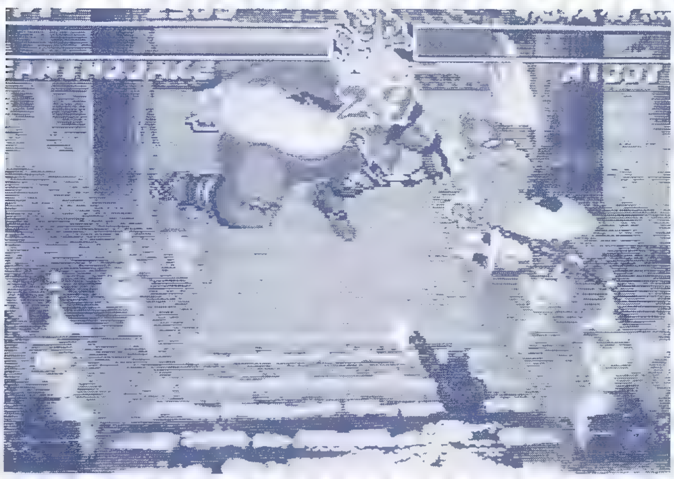
和狆は、ダッシュ投げとスカし投げに注意を置こう。こっちが投げ返しを狙っても、そんなに返せることはないので、跳んできたら昇り斬りで落とすか、垂直ジャンプで投げをかわすかしよう。

VSN・ズィーガー 間合いを広めに

近場で分身を出すと、けっこう技の出掛かりを投げてくることがあるので、分身はできるだけ遠くで出そう。

また、ズィーガーはケツ投げが決まりやすい。返されるまでやるのも面白いぞ。

以上がアースクェイクのCPUだが、どんなものだったかな?けっきょくは、全キャラに対して分身→大斬りなので、それだけを頭に置いておけば楽勝。1コインクリアにもっとも近いキャラなので、ぜひとも遊んでもらいたい。



チャムチャムと同じく、跳ばして落とせる。

対CPC攻略

1発当たればこっちのもの

不知火幻庵

幻庵のCPU戦には非常に楽なパターンが存在する。コレさえ覚えれば楽勝だね。

不知火友の会　KKY―いなりん

まずは幻庵を使ってCPU戦をやる場合の、基本戦法ってやつを書いていこう。

基本戦法　その1 跳ばせて落とす法

実は「跳んできたら落とす法」と言ったほうが正確である。

しゃがみ小斬り・中斬りの先のほうが当たる間合いで、相手の技の出がかりを止めるように突いていく。この牽制のしゃがみ斬りが、結構当たってくれる。

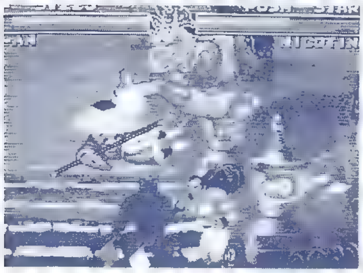
相手が跳んできたらもちろん対空技で返す、ジャンプ大・中斬り、ジャンプ中蹴り、立ち・しゃがみ大斬りを使い分けよう。

ジャンプして返す場合には、早めに反応しなければいけない。大斬りや中斬りを使うときは、爪の軌道が当たるようにする。中蹴りはリーチが短かくて判定の強い技で跳び込んでくる相手に使おう。

基本戦法　その2 永久気絶パターン

これは爪つまみを使ったパターンなのだが、CPUは爪つまみをくらったあと時間いっぱい気絶しているので可能になる。

まず爪つまみを当てて、幻庵の硬直が解けたらすぐにダッシュして近づき、まだ気絶しているCPUにダッシュ大斬りを当てる。このダッシュ大斬りの2段目にキャンセルをかけて爪つまみを入れる、これを繰り返せばよい。



実は意外と強かったりする。

このパターンの注意点として、2つ覚えておいてほしい。

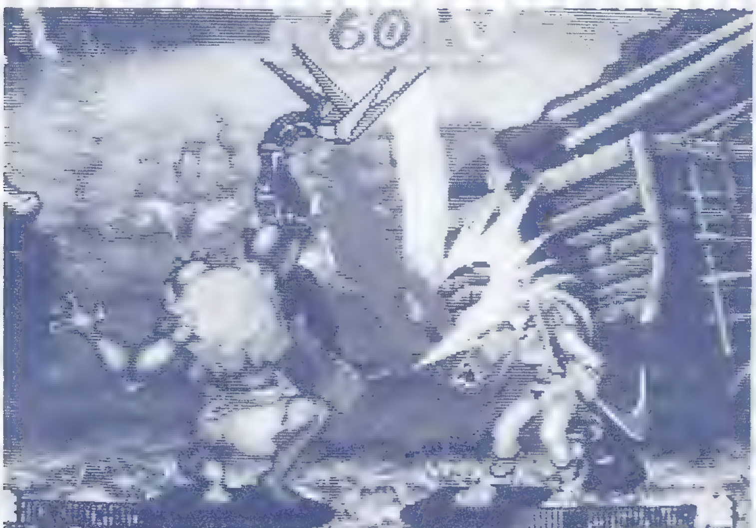
1つめは、ダッシュ大斬りを当てるときは、レバーをニュートラルにするということ。レバーが左右に入っていると、ダッシュ投げになってしまう。

2つめはチャムチャムに対して使う場合である。普通にチャムチャムにダッシュ大斬りを当てると、2段目がスカってしまいキャンセル爪つまみが入らない。

ダッシュ大斬りはレバーをニュートラルにして出そうと書いたばかりだが、チャムチャムに対しては少し離れた間合いでレバーを入れてダッシュ大斬りを出す。すると2段目のみが当たるので、キャンセルして爪つまみがつながる。

それではキャラ別に少し細かく書いていこう。

このくらい離れてダッシュ大斬りの2段目を当てれば、





キャンセル爪つまみがつながる。

VS覇王丸 跳びこむ間合いが大事だ

まずズームアウトするぐらいまで離れる。そしてズームアップするぐらいまで覇王丸が近づいてきたら、ジャンプして跳び込む。覇王丸が立ち大斬りを空振りしてくれたらOK、何も技を出さずに着地してしゃがみ大斬りを当てて永久気絶パターンにもっていく。たまに弧月斬を出されてしまうこともある。

基本戦法その1を使うときは、跳んできたらジャンプ大斬りで返す。



このようになればOK。

VS橘右京 肉を斬らせて…

右京に爪つまみをガードさせると、残像踏み込み斬りをくらってしまうことが多い。しかし右京は、こちらが倒れるとさめゆきを出してくることが多いので、これをガードしたあと爪つまみを入れて永久気絶パターンにもっていく。

また、伏せを繰り返すとさめゆきを出すことがあるので、ガードして爪つまみ。

VS柳生十兵衛 反応よく跳び込め

しゃがみ小斬りをガードさせてから爪つまみを出すとくらってくれることがあるが、ただ出すよりは確率が高いという程度である。

基本戦法その1はすこしやりかたが違う。しゃがみ斬りで牽制していて、十兵衛の水月刀を出す動きが見えたら跳び込んでジャンプ大斬りを当てる。

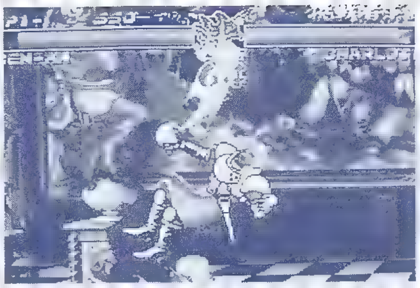
VSナコルル くぐって落とせ

基本戦法その1を使う。跳んできたら下をくぐって、ナコルルがまだ空中にいるときに大斬りを当てるのが確実。

すこしひきつけてナコルルが地上に降りたときに大斬りが入れば永久気絶パターンにもっていけるが、ガードされたり投げられることが多い。

VSシャルロット 早めに反応することが大事

基本戦法その1を使い、跳んできたらすぐ反応してジャンプ中斬りで返す。シャルロットがジャンプしたらこちらもすぐ跳んで、ジャンプしたと同時にBボタンを押すような感じである。



素早く反応できればまず負けない。

シャルロットには攻めモードと待ちモードがあるのだが、攻めモードのときに爪つまみをガードさせると、ジャンプ斬りをくらってしまうのを覚えておこう。

VS千両狂死郎 よく跳んできてくれる

基本戦法その1を使い、跳んできたらジャンプ大斬りで返す。爪つまみは当てづらい。

VS王虎 跳びけつ→投げに注意

近い間合いで「伏せ」をやると、立ち中斬りを空振りすることが多い。そこにしゃがみ大斬りを当てて、永久気絶パターンにもっていく。



この中斬りを伏せですかして。

基本戦法その1を使うときは、跳んできたらジャンプ中斬りで返す。もし間に合わずにガードするときは、そのあと投げ返しを狙おう（それでも投げられるときあり）。

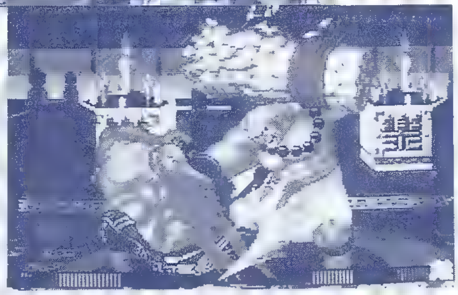
VSアースクェイク 跳び込んでいるだけでもよい

まず試合開始したら鎖を出してくることが多い。それをガードしたらバックダッシュしてすぐに爪つまみを出すと当たることが多い。もし失敗したらファットチェーンソーをガードしたあとにしゃがみ大斬りか、ファットレプリカアタックをガードしたあとに爪つまみを当てて永久気絶パターンにもっていく。

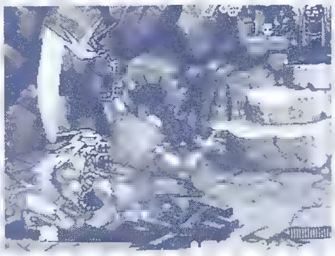
また、ジャンプ大斬りで跳び込んでいるだけでもよい。アースクェイクがジャンプしてきても、反応して大斬りを出せばよい。

VS不知火幻庵 放っておいても跳んでくる

しゃがみガードして待っていると目の前で大斬りを空振りする。このスキにしゃがみ大斬りを当てて永久気絶パターンにもっていく。



しゃがみ大斬りを当てる。



この大斬りガスカるのを待つ。

またCPUは勝手に跳んでくるときが多いので、それをジャンプ中蹴りで返す。

VSガルフォード くぐって落とせ、その2

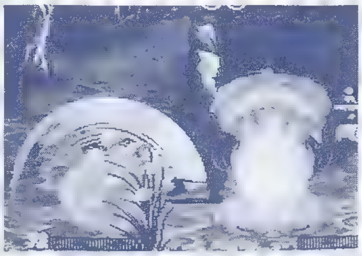
基本戦法その1を使い、跳んできたらくぐって大斬りをガルフォードが空中にいる間に当てる。

くぐったときすこし待ってガルフォードが地上に降りてから大斬りを当てるか、リア・レプリカアタックをガードしたあと爪つまみを当てれば、永久気絶パターンにもっていける。

VS服部半蔵 ダッシュ投げに気を付けろ

基本戦法その1を使い、跳んできたらジャンプ大斬りで返す。うつせみ地斬はガードしたあとにしゃがみ中斬りを入れよう。

小の肉転突きでうつせみ天舞を誘って、ガードしたあとに爪つまみを入れて永久気絶パターンにもっていけるのだが、あまり確実ではない。



肉転でうつせみ天舞を誘う。

VS牙神幻十郎 爪つまみを適当に出せばよいが…

離れた間合いで爪つまみを出すと当たることが多いのだが、ガードされると大斬りをくらってしまうことがある。

基本戦法その1を使うときは、跳んできたらしゃがみ大斬りで返す。

VSチャムチャム とびひっかきは確実にガード

基本戦法その1を使い、跳んできたら前半はジャンプ大斬り、後半はジャンプ中蹴りで返す。

とびひっかきはガードしたあとに、チャムチャムが空中にいる間に大斬りを当てる。

VS花諷院和神 雷ラッキー炎ダメ

離れた間合いで爪つまみを出すと、飛び道具を出しながらくらってくれることが多い。炎のときはこちらもくらってしまうが、雷のときは永久気絶パターンにもっていく。

雷は当たらずに抜けていく。

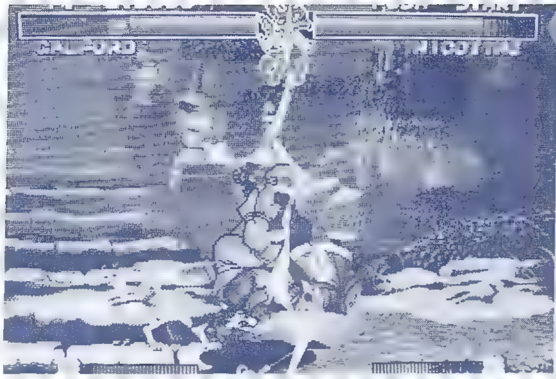


基本戦法その1を使うときは、跳んできたらジャンプ中蹴りで返す。

VSナインハルト ズィーガー

間合いが離れているときにバックダッシュを連続して出していると、ブリッツ・イェーガーを出してくることが多い。これをガードして、ズィーガーが着地したところに密着して立ち大斬りを当てて永久気絶パターンにもっていく。

対CPU攻撃



SHこそ忍者の基本。

ストライクヘッズで3Kpts.

ガルフォード

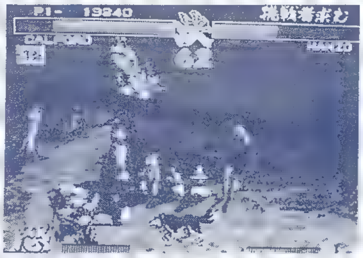
楽だし、点高いし、これは狙うしかないね。

担当：スカイテリア派Ace

CPU、皆ストライクヘッズ

ガルフォードのCPU戦は、なにはなくともまずストライクヘッズ(以下SH)。これを5回決めればCPUは御陀仏だ。ではSHまでのプロセスを。

その1 空ジャンプSH



そこまで命中率にこだわるか?

2人目までぐらいには効く方法。ジャンプをして全く技を出さず、そのまま着地で吸う、というものだ。命中率を落としたくない、なんてとき以外滅多に使わない。いや、使えない。

その2 すかしSH

空ジャンプではダメだが、小蹴り一発出すだけでかなり変わるものだ。命中率は落ちることになるが、吸い率ははるかに空ジャンプより良くなる。地道に勝つならこれだ。

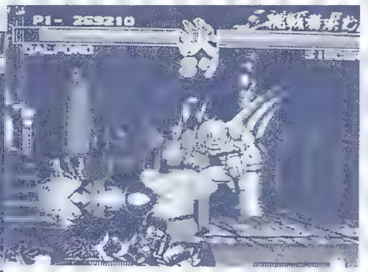


このへんで小足を出す。

その3 昇り当てSH



後ろに落ちてもコマンドは右向きで。



昇りでガードさせて…

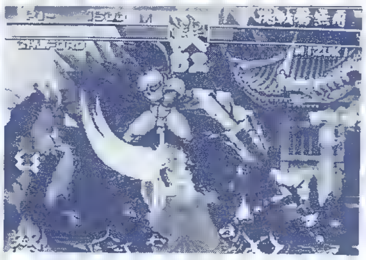
これは、昇りに跳び大蹴りを当てて、もしくはガードさせて着地と同時にSHる、というもの。これはガルフォードの特権だ。たいていの敵はこれをガードしたあと何らかの技を出すのでそのスキに吸う。

あと、これは当てSHだけでなく、すかしや空ジャンプSHもそうなのだが、敵の前、後ろ、どちらに着地しようとも自分の向いている方向にSHコマンドを入力すること。裏に回ったからといって反対向きに入力しても、SHは掛からないぞ。



当たった場合も着地は同じ。

その4 跳び大斬りSH



ミヅキにはこれ。

これは、跳び込み大斬りを当てる感じで跳び込んで、ガードされたらSHを着地に入れるもの。当たったら連続技でも入れよう。ミヅキなどに使用できるパターン。

その5 ダッシュSH



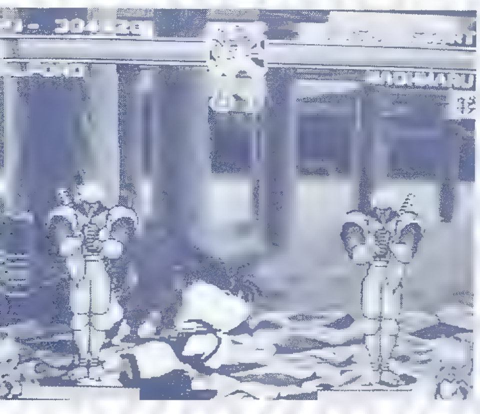
2千点なのでお薦めでてない。

言わずと知れたダッシュからのSH。ただ、これだと3000点のモズが2000点に落ちてしまう。そうそう、言い忘れていたけどSHは当然大で出そう。

その6 シャドーコピーSH

最初から最後まで使える、結局今まで書いたのは何だったんだろう、といってもいいぐらい成功率の高い方法。全キャラ対応。決まらないのは後半のガルフォードや幻庵ぐらいのもの。

相手の位置に合わせて、AかB、シャドーコピーで移動してそのままSHで吸う。このとき、着地SHと同様に相手がどこにいようともガルフォードは内側を向いている、と仮定してSHコマンドを入力すること。相手がどっちにいる、ではなく自分がどっちを向いているかだ。なお、モズの間合いの外にいるようなら、もう一度シャドーコピーを出して移動しよう。



分身からだ。結局コレが一番。

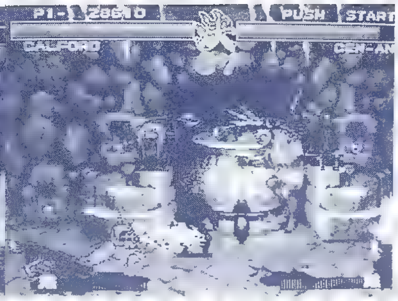
SH以外のパターン

モズパターンは点稼ぎできるし楽なのだが、これだけで進んでいくとつまらない、と思う人もいるのだろう。そんな人たちのために、一応他の使えそうなパターンも載せてみよう。参考になるかな。

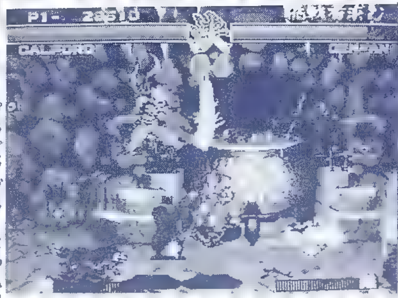
●跳ばせて落とす法

言わずと知れた王道パター

ン。使えるヤツには使える、といった程度。幻庵、狂死郎、チャムチャム他。



プラズマブレードから…

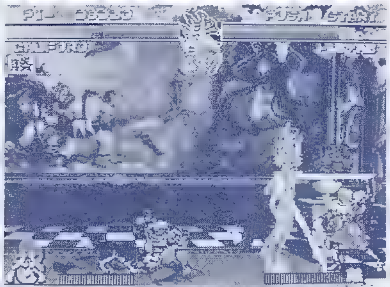


昇り斬りだ。

プラズマブレードや小足払いなどで誘って昇り中、大斬りなどで落とそう。

●**小足で誘う法**

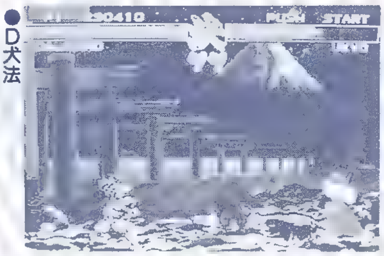
やはり小足で誘い



ジャンプではないものを誘う。飛び道具なんかが分かりやすいだろう。いわゆる黒子パターンみたいなものだ。

●**C犬法**

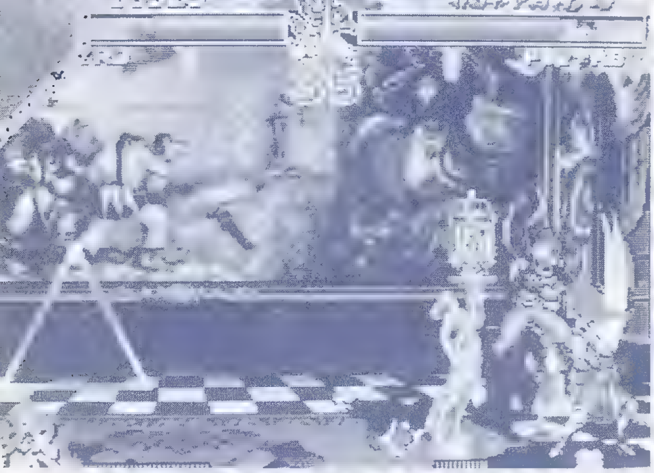
右京などに効くパターンだ。前作の覇王丸みたいなものだ。

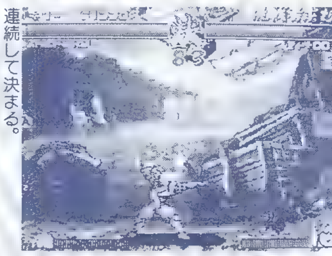


●**D犬法**

チャムチャム用。この娘はどうもよく跳ねる。ブーメランがくることもある。

このまま喰いつくぞ。





連続して決まる。

●**対戦法**

あれ?もうネタ切れか。

これはぜんぜんパターンでもなんでもなく、超ボタン反応などインチキをする対戦相手とマジになって戦うだけのこと。こんな戦い方をして負けるとストレスが溜まりやすいのでやめておいた方が良いだろう。勝てれば、そのまま実力だ。

さて、キャラ別攻略に入っていこう。

V.S.覇王丸 分身SH

楽勝。シャドーコピーSHで完勝を狙おう。他のモズパターンは効きにくい。SHでないのなら垂直ジャンプから着地で足払いというのもあるが、怒り状態のときはやめておこう。

V.S.橘右京 C犬も可

SHパターンに対してよく投げ返しを試みてくる。当てモズに対しても斬ってくるぞ。

安全にいきたいならC犬パターンでいこう。対戦式だと強いぞ。

V.S.柳生十兵衛 対戦風はツライ

右京よりマシな程度だがモズに投げ返しをしてくる。だが最終的には勝てるだろう。この人も対戦風だと強い御仁。

V.S.ナコルル この娘に勝っていいのか?

分身SHと当てSHが効果的。D犬パターンも少々可能。

V.S.シャルロット とにかくSH

分身SHと当てSH。ナコルルより投げ返しをする人。対戦風だと強すぎ。パターンにハメることをお薦めしよう。

V.S.千両狂死郎 SHだね

すかしSHと分身モズ。分身に対してダッシュ投げをしてくることも。誘い法もかなりできる。

V.S.王虎 むしろSH

当てSHもできるがやはり分身SH。すかしSHもダッシュSHもやっぱり効く。

V.S.アースクェイク SHに見る美学

どんなSHも可能。多分、最も完勝率の高いキャラ。対戦風に戦ってみては。

V.S.不知火幻庵 最凶の強敵

ガルフォードのCPU戦で最も完勝率の低いキャラ。跳ばせて落とすのも返されやすい。間合をきちんと合わせて、昇りジャンプ大斬り、逃げジャンプ中斬りの先端を合わせていけば、確実に返すことができる。

近づかれてしまったら、しゃがみ大斬りを狙っていこう。

V.S.ガルフォード つかまらないキャラ

とにかくつかまえることができない相手。SHの中では当てSHが最も有力だろう。すかしや分身だとよくダッシュされる。対戦風に戦ってもつかみどころがなく、攻撃が当たりにくい。

根気よく戦おう。

V.S.服部半蔵 SH合戦だ

分身SHで良い。プラズマブレードで跳ばしてもよく、パターンによくハマってくれる。でも対戦風だと強い。

V.S.牙神幻十郎 SH学の考察

どのSHパターンも効くが、効きすぎるということがない。そのときそのときのアルゴリズムに対して一番いいものを選んで使っていこう。

V.S.チャムチャム SH返しのプロ

SHにいくと下からひっかかれることしょっちゅう。小足で誘って落としたり、D犬に反応させたりもいいだろう。でも、分身SHが効かない程でもない。

V.S.花諷院和狆 なんとしてもSH

分身SHなら問題ない。他のモズパターンだとよく前転で逃げられる。

跳ばせて落とすことも可能。

V.S.ナインハルト・ズィーガー SHはストライクヘッズ

分身SHか当てSH。すかしSHをしようとするとボディプレスがきて落としてしまう確率が高い。

犬もOK。

スコア狙うなら…

同時押しを使うことを覚えよう。詳しいことは同時押しページを見てもらいたいが、とりあえず…分身SHを常に狙うのだがこれを、分身もSHも同時押しで行う。これで命中率は○分の○になるので減ることはなくなる。しかしこれだけでは0%なので、3ラウンドの内どこかで一度は斬るか蹴るかしておこう。

これでもう50万点はカタイぞ。

対CPU攻略

2大パターンで敵をなぎ倒せ!!

服部半蔵

半蔵のロマン…モズ落とし。CPUならバンバン決まるぞ。

C・LAN

半蔵のCPU戦は数少ないパターンで勝ち進んでいくことができる。そういう点では非常に恵まれたキャラといえるだろう。

基本パターンはふたつ 即実戦投入だ!!

では半蔵の基本パターンとはどういったものなのか?それはふたつある。

①分身もずパターン

相手の反対側に出るように分身し——1P側ならB、2P側ならAで——もず落としをかける。この繰り返し。これを使った場合、敵キャラはその反応から3つのタイプに分けることができる。

分身が出現した後、

A．ぼ～っとしてる敵

B．出現後少ししてから投げや攻撃にくる敵

C．すぐさま反応する敵

このA～Cのうち、Aは問題なくゆっくりともずをかけることができる。

Bは、自分が相手のどちら側に出現するかを早めに先読みし、分身の出現と同時にコマンド入力を行うようにしよう。

Cはこのパターンが通じないということ。

実際に見ると…

A…覇王丸、十兵衛、アースクェイク

B…ナコルル、半蔵、和狆

C…それ以外

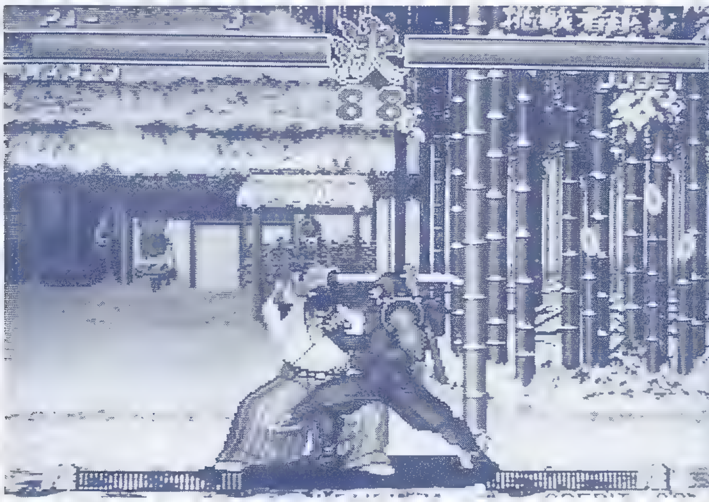
といった感じなのだが、困ったことに何人目に来るか、とか体力・タイムなどの関係で確実とはいえないのである。

そこで、Aのキャラはほぼ問題なく決まるとして、B、Cに関してはとにかく試してみることを勧める。そこでいけるようならガンガンいってみて、駄目そうならば止めておく、というようにしよう。無責任なようだが、実際そうなのだ。2回連続で返されたら止めておこう。

また、タイムが多いうちは決まりやすい傾向があるので、この点も意識しておこう。



相手の近くへ行くように分身。



そしてもずを掛ける。

②爆炎龍パターン

小爆炎龍で跳ばせて昇り大斬り、遠距離の立ち大斬りで落とす。これを繰り返す。

ただし、これをやる場合、始めに間合いを離すのが難しい。方法としては、開始と同時にバックダッシュし、もし相手が近づいてこないようなら即小爆炎龍を出す。こちらへ近づいてきた場合はダッシュ投げ（蹴りボタン）を行って爆炎龍のきっかけとする。普通に爆炎龍を出したのでは早めに反応されて迎撃どころではないのでこういったプロセスが必要になってくるのだ。

なお、爆炎龍を出した後、相手が下がっていったときはガードするので間合いをつめる必要はない。

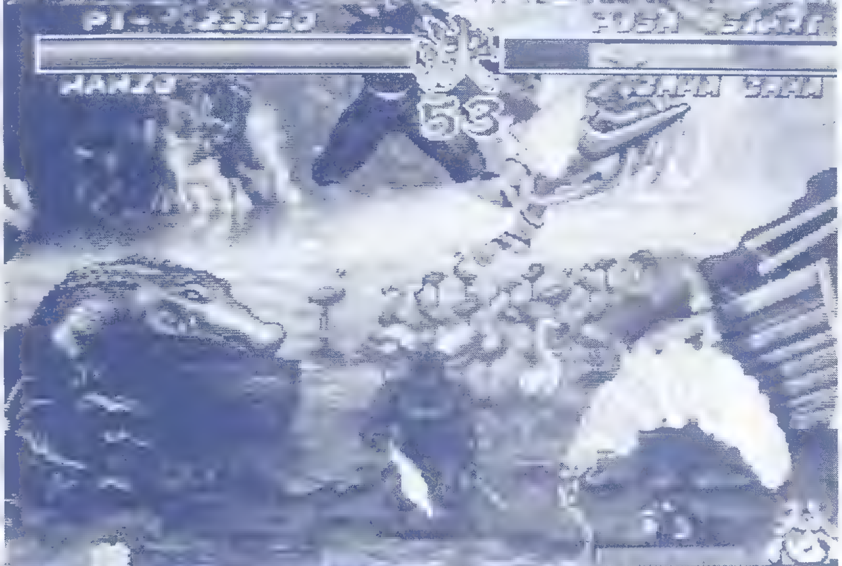
このパターンはほとんどのCPUキャラに対して有効だが、ダッシュ投げの決まりにくいキャラがいる。シャルロット、ズィーガー、王虎、狂死郎あたりがそうで、これ以外のキャラも残タイムが少なくなってくるとダッシュ投げが決まりにくくなってくるので注意すべし。



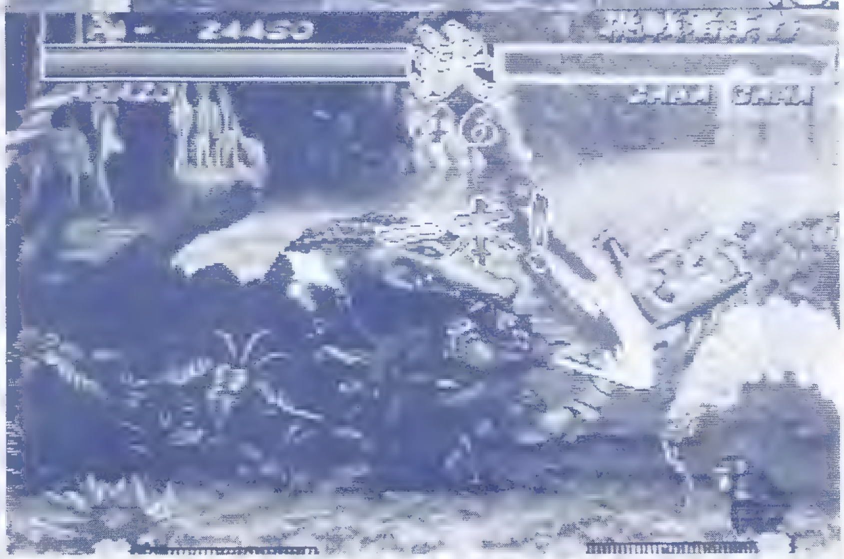
まずダッシュ投げ＋バックダッシュで間合いを開け…、



小爆炎龍。跳ぶことを予期して間合いをつめつつ、



ぶった斬る。着地もずもいいね。



この大斬りを使っても可。

キャラ別攻略 パターンの通じないやつら

①、②のパターンだけでは少しキツイキャラをフォローしておこう。

VS千両狂死郎

②を試みる。対空技には遠距離大斬りを使おう。

どうしてもきっかけがつかめないようならば風裂扇を待つ。大抵しゃがみ中斬りの後に出してくるのでそれを目安に早めに反応して跳び込もう。

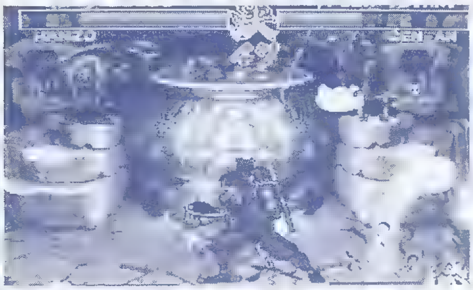
風裂扇のスキに大斬り二段を叩き込め。



VS不知火幻庵

爆炎龍を撃ってもあまり跳び込んでこず、垂直ジャンプをしてくることが多い。それを読んで、ダッシュで下を潜ってもずを掛ける。押されたら小斬りで細めに追い返し、ジャンプに素早く反応して逃げ中斬りを当てよう。

垂直ジャンプが多いので潜りもずが効く。



VSナインハルト・ズィーガー

①は効かないし、②もブリッツ・イェーガーで反応されてしまう。

まずダッシュ投げを2〜3回行う。決まるのは始めのうちだけなので注意。

この後は対ズィーガー戦の基本にのっとり、スキの多い技を待って中斬りを入れていこう。

パターン①、②さえ覚えればクリアはもう目前だ。ミツキすら①でOKだぞ。

対CPU攻略

小足払いで様子を見よう
牙神幻十郎

跳ばせて落とすが基本。気絶させたら素早く連続技で大ダメージを与えよう。

担当：松っちゃん

「跳ばせて落とす」コレ基本なり

幻十郎のCPU戦は、ただ必殺技を出しているだけではまず勝てない。これは、CPUがこちらの技に反応して何かしら反撃してくるためだ。

確実にCPUに勝ちたいなら、小足払い（しゃがみ小蹴り）で何かしらCPUを反応させておいてから攻撃するといった闘い方になるだろう。多少面白さに欠けるがクリアするならこれしかない。

それでは、CPU戦の主なパターンになる小足払いで跳ばせて落とすパターンを見て行こう。

●パターン① 小足払いで跳ばせて垂直ジャンプ大斬りで落とす

まず、CPUと少し離れた間合いで小足払いを連打（目押し）して、様子を見る。そして、CPUがジャンプしたら昇り垂直ジャンプ大斬りでダメージを与える。

大斬りでCPUのジャンプをつぶしたら、再び小足払い連打からやり直し。

昇り垂直ジャンプ大斬りを、逃げジャンプ中斬りにしてもいい。中斬りにしたほうがCPUのジャンプを返しやすいが、その分与えるダメージは少ない。できることなら大斬りで返していこう。

小足払いで目押し連打して、

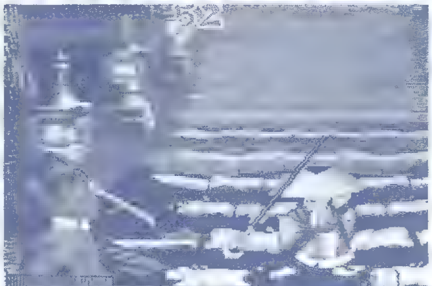


昇り垂直ジャンプ大斬りで落とす。

●パターン② 小足払いで跳ばせて、くぐって中斬り

CPUと近い間合いで小足払い連打。CPUがジャンプしたら、前に少し歩いてCPUのジャンプをくぐる。くぐったら立ち中斬り（近距離技）でジャンプを落とそう。

立ち中斬りのダメージが意外と大きいので、そんなに苦労することなく楽に勝てるだろう。



小足払い連打して、



くぐって立ち中斬りだ。

●パターン③ 小三連殺をガードさせて様子を見る

これは、跳ばせて落とすパターンとはまったく別のもの。

まず、少し離れた間合いで小三連殺の牙（ひとつ）をガードさせる。もちろん、これがあたってもいい。あたった場合は、再び小三連殺をガードさせよう。

CPUがガードしたら何かしら技を出すはず。スキの小さい技を出したのならしゃがみ中斬り、スキの大きい技を出したのなら大斬りでダメージを与えていこう。



小三連殺をガードさせて、



何か技を出してくれたら、反撃しよう。



はい、このあと大斬り。

基本的なパターンはこの3つ。どのキャラにどのパターンが有効なのかは、キャラ別のところでフォローしていくぞ。それでは、キャラ別に攻略していこう。

VS覇王丸 小足払いで大斬りを誘え

いきなり、3つのパターンじゃない相手。でも、基本は小足払い連打。

まず、かなり離れた間合いで小足払い連打。覇王丸の主な反応は、大斬りか烈震斬。

大斬りを空振りしたならこちらも大斬り、烈震斬ならしゃがみ中斬りがそれぞれ入る。

こちらが覇王丸の大斬りをガードしてしまった場合は、小足払い連打をする間合いが近すぎるためだ。幻十郎の立ち大斬りのリーチはかなり長いので、かなり覇王丸と離れていても大丈夫だ。

また、このパターン以外にも桜華斬で跳ばせるパターンもある。かなり離れた間合いで大の桜華斬を撃って跳ばし、かなり早めに光翼刃。光翼刃は大か中で出したほうが、相手にあてやすいだろう。

光翼刃のダメージが小さいのでサクッと勝てないのがこのパターンの欠点。2つのパターンを使い分けよう。

VS橘 右京 ツバメ返しはサギパ

パターン①にハマる。ただし、右京がツバメ返しを出した時は、相打ちになったり負けたりすることがある。つばめ返しのダメージは小さいので喰らっても気にせずに小足払い連打からやり直そう。

あまり小足払いを連打していると、残像踏み込み斬りで轢かれてしまう。小足払いを2、3発出して様子を見るといった感じでいくといい。

VS柳生十兵衛 いくぞが2回くれば勝ち

十兵衛も基本パターンにあてはまらない相手。でも、小足払いで様子を見ることは同じだ。

少し離れた間合いで小足払い連打すると、いくぞ（ニッ角羅刀・改）を出してくる。

小で出してきたなら素早く投げ（こちらの反応が遅いと投げられる）、大で出してきたならガードしてから大斬りだ。

VSナコルル 気絶させて連続技を入れろ

パターン②がそのまま通用する。自分が画面端を背にしているならば、ママハハをガードしたあとに大斬りが入る。気絶したら、素早く近づいてしゃがみ大斬り→立ち大斬りの2段を入れよう。

VSシャルロット 反応スピードが重要

パターン①を使えば勝てる。ただし、シャルロットのジャンプが小さいためすぐに反応しないと垂直ジャンプ大斬りが間に合わない。

VS千両狂死郎 ジャンプ大斬りを2発入れる練習台

狂死郎は、小足払い連打しているとと風裂扇をよく出してくる。この風裂扇が狙い目。

懐に手を入れて風裂扇を出すモーションを見たら跳び込もう。風裂扇を出したのを確認してからでは遅いぞ。跳び込む技は大斬りで。大斬りは頂点より少し降りたところあたりで出して2発ヒットさせよう。ジャンプ大斬りが入ったら立ち大斬りにつないで気絶確定。気絶させたらお約束のしゃがみ大斬り立ち大斬りの2段を入れよう。

手を懐に入れたら跳べ！



VS王虎 端に追いつめられたら引き逃げで脱出だ

パターン①でOK。ただし、シャルロットと同じくジャンプが低いので早めに反応して垂直ジャンプ大斬りをあてよう。

王虎ゴリ押しモードになると端に追いつめられて、小足払いを出せなくなる。そうなったら、三連殺を小・大と出して画面まん中に逃げよう。

VSアースクェイク ジャンプ大斬りのゴリ押しでいこう

アースクェイクには大斬りで跳び込むだけでいい。ラウンドスタート時は何か空振りしてくれることが多いので、ラウンドスタート後大蹴りで跳び込んで大斬りの2段。

あとは、ジャンプ大斬りのゴリ押し。気絶したら、垂直ジャンプ大斬り→立ち大斬りの2段を決めよう。

VS不知火幻庵 ピョンピョン跳ねたら光翼刃

パターン①でいい。幻庵がピョンピョン跳ねるジャンプモードになったら、大光翼刃をぶちあてよう。

VSガルフォード パピーごと大斬りで斬ってやれ

パターン③を使う。主な反応は、プラズマブレード、ラッシュドッグ、しゃがみ大斬り、ヘッド・レプリカアタックの4つ。

どの反応も立ち大斬りが入るぞ。ただし、三連殺をガードさせたあとの間合いが近いとしゃがみ大斬りを喰らってしまう。

VS服部半蔵 天舞と地斬を見極めろ

ガルフォードを相手にするときとまったく同じ。パターンは③。

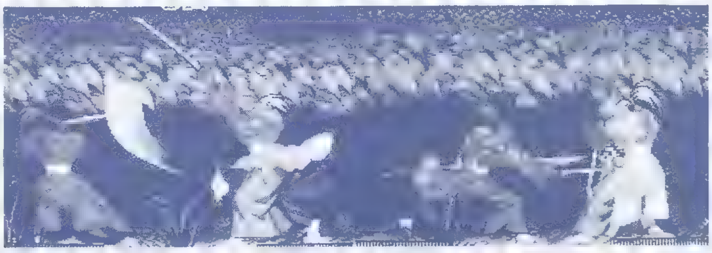
三連殺で消えたときは地斬、斬りで消えたときは天舞がくる。地斬はしゃがみ中斬り、天舞は立ち大斬りを入れよう。

VS牙神幻十郎 肉を切らせて骨を断つ

基本はパターン③。こちらの三連殺に反応して三連殺を出してくる。牙と角は喰らってしまうが燐はガードできるはず。このときに大斬りをあてて大カウンターダメージをあててやろう。

自分が画面端を背にしているときは、角までしか出してこない。このときは角をガードできるはずだ。これまた大斬りでカウンターを入れよう。

小三連殺をガードさせると、



三連殺で撃ち返される。しかし、このあと大斬りが…。

VSチャムチャム ジャンポとえいッを聞き分けよう

パターン①を使う。こいつには他のキャラと違いかなり離れた間合いでジャンプを誘い、ななめジャンプ大斬りで落としたほうが楽だろう。

ジャンポと言ったときはジャンプ、えいッと言ったときはとびひっかきがくることには注意。

とびひっかきがきたときは、ジャンプせずにバックダッシュしてかわしてから大斬りを入れよう。とびひっかきのときにジャンプしてしまうと、必ず喰らってしまうぞ。

VS花諷院和狆 斬りはよくて、蹴りはダメ

パターン②を使う。和狆のジャンプ攻撃が斬りのときは中斬りが勝ち、蹴りのときは中斬りが負けてしまう。中斬りが負けて蹴りを喰らっても受けるダメージは微々たるもの。気にせずに小足払いをやり直そう。

また、まれに心乱呪符を出してくることがある。このときは、ガードしてから大斬りを入れてやろう。

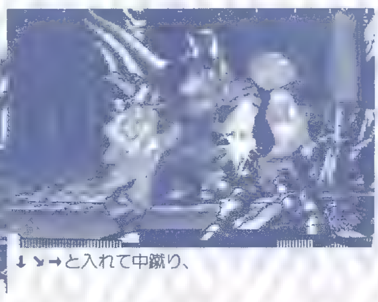
VS N・ズィーガー 変形③パターンを使え

ズィーガー相手にそのままパターン③を使うと立ち大斬りをもろにくらって大ダメージを受けてしまう。

ところが、立ち中蹴りをキャンセルして出すと立ち大斬りがあたらなくなるのだ。

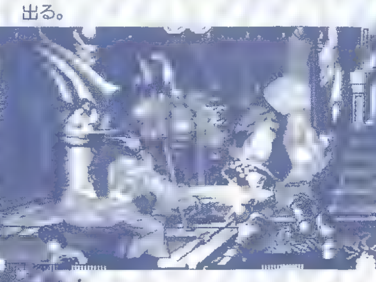
三連殺をガードさせたときの反応は主に3つ。立ち大蹴り、立ち大斬り、ヴルカーン・エクスプロイズンだ。大蹴りならしゃがみ中斬り、大斬りには大斬りを入れよう。エクスプロイズンのときはおとなしくガードするしかない。

この立ち中蹴りキャンセル小三連殺は意外と難しい。できない人は、↓↘→中蹴りボタンそしてすぐに小斬りボタンと操作すればいいだろう。



↓↘→と入れて中蹴り、

そしてすぐに小斬りボタンを押すと三連殺が出る。



ズィーガーが立ち大斬りを空振りしたらこちらも大斬り。



対CPU攻略

実は意外とつらかった!?
チャムチャム

実はかなり難しかったチャムチャムのCPU戦。EDまでの道には、難敵がゴロゴロ。

担当：KAL

このゲームのCPU攻略の基本として、「跳ばせて落とす」というものがある。もちろんチャムチャムも基本戦法を使うが、ほとんどの相手に対して対策が違うといってもいいくらい、各キャラごとの攻略法が違う。

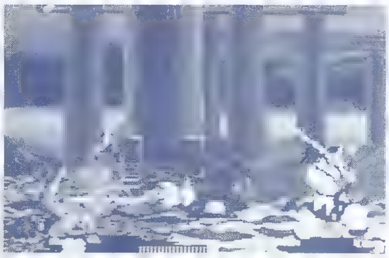
そういうわけなので、さっそく各キャラ別攻略に入っていこう。

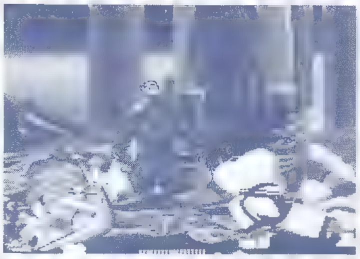
VS覇王丸 大斬りを誘え！

CPU覇王丸の遠立ち大斬りがギリギリ届かない距離で、立ち小斬りを単発で、様子を見ながら出していこう。

するとときどき、こちらの小斬りに反応して遠立ち大斬りを空振りするので、そのスキに遠立ち大斬りを決めてやろう。

この方法のコツは、小斬りを連打しない、ということ。連打してしまうと、覇王丸の大斬りを喰らってしまう危険がある。1発、1発、間隔をおいて落ち着いて出していこう。


立ち小斬りを出して大斬りを誘おう。


うまく空振りさせられたら、すかさずこちらも大斬りだ。

覇王丸の残体力が少なくなってきたら、今度は跳びひっかきを使った方法が有効だ。

中間距離にあるときに、跳びひっかきの〝端〟をガードさせるようにして出す。うまく跳びひっかきの先端をガードさせたなら、チャムチャムは覇王丸から離れた所へ着地しようと大きく跳ね返るはず。このとき覇王丸が弧月斬を出してきたら成功。弧月斬は空振りしていくので、こちらは着地点に大斬りなりスライディングなり、投げなりを重ねにいけばいい。


このように、跳びひっかきの端をガードさせる。


すると大きく跳ね返り……。

ひとつ注意点をあげるとすると、跳びひっかきは小か中で出し、決して大では出さない、ということ。大で出すと必ず近くに落ちてしまうからだ。

余裕があるなら、旋風裂斬を出してくるときにブーメラン投げを合わせて出そう。決まると楽しいぞ。

VS橘 右京 しゃがみ大斬りだ

嫌な相手ではあるが、離れてしゃがみ大斬りを当てていけば、勝手に喰らってくれることが多く、それだけで勝てることもある。

一応、遠間のときは、ムーラ・パクパク（ガイコツ）を出して右京をジャンプさせ、着地点に遠立ち大斬りの先を重ねてダメージをあたえていこう。

近間では、昇りで大斬りを出してしまい、着地と同時に投げてしまうスカし投げが比較的有効。


このとき弧月斬がくればラッキー。

VS柳生十兵衛 パクパク出番だ～

中距離でパクパクガブルをおもむろて出していこう。CPU十兵衛は、パクパクガブルをガードしたあとジャンプしてくる性質があるので、跳んできたら早めの遠立ち大蹴りか、下をくぐっての近立ち大蹴りで迎撃しよう。

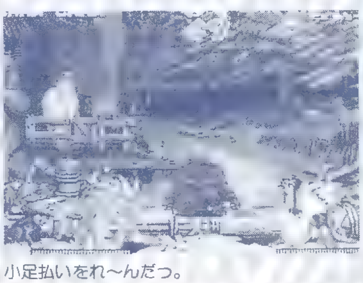
近づかれてわけがわからなくなったら、とりあえず小足払いを連打して待ち、運よくニッ角羅刀をガードできたらその着地点に攻撃を加える、という方法でいこう。


まずはガブルをガードさせ、ジャンプを誘おう。

VSナコルル 跳ばせて落とす、だナ

適当に小足払いを連打していよう。するとママハハを跳ばしてくるか、ジャンプしてくる。ママハハのときは、「ママハハー！」と声が聞こえたときにスライディングを出せば、転ばすことができる。これは別にガードしていてもいい。本人が跳び込んできたときは、歩いて下をくぐり、近立ち大蹴りで着地前に迎撃しよう。


跳んできたゾ。下をくぐって近立ち大蹴りだ。


小足払いをれ～んだっ。

VSシャルロット 削っていこう

強敵だ。適当にやっていると負けてしまうので、パクパクガブルを連続して出していく。少しずつでいいので体力を削っていき、タイムオーバーで勝とう。また、シャルロットの跳び込みは逃げ中蹴りで返せる。覚えておこう。



VS千両狂死郎 風裂扇出してヨ

遠間ではガイコツを投げてジャンプを誘い、着地点に遠立ち大斬りを重ねて攻撃。

中間距離では小斬りを出して風裂扇を誘い、そのスキにジャンプ攻撃からの連続技を決めていこう。

小斬りに反応して風裂扇を出してくれれば。

VS王虎 落ちついていこう！

やることはVS覇王丸と同じ。離れて立ち小斬りを出し、王虎の遠立ち大斬りを誘うのだ。

首尾よく遠立ち大斬りを誘えたら、ガード後に少し前進して遠立ち大斬りで反撃してやろう。スライディングも可。

残体力が少なくなると、爆転法を出してきてから、必ずといっていいほどダッシュ→ジャンプ攻撃（ケツ）にくる。これを心にとめておいて、爆転法がきたら対空技の準備をしておくといい。

やはり覇王丸戦同様、跳びひっかき法もできなくはないが、かなり難しい。

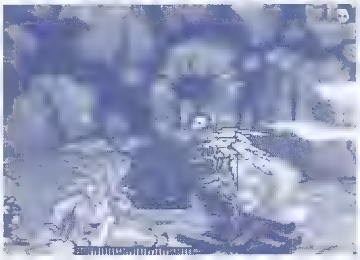
VSアースクェイク ストレス解消だアー!!

大斬りにのみ注意し、近づいたらジャンプ攻撃で攻めまくろう。

残体力が少なくなってきたり、2R目以降になると、こちらのジャンプを昇り攻撃で落としにくるようになる。そこで途中から使う技は中蹴り（ケツ）にするといい。

VS不知火幻庵 対空技の練習！

地上戦では近づかれるまで技を出さないこと。近づかれたら、幻庵を追い返す意味で中足払いを2～3回ほど出していく。これもコツは連打ではなく、幻庵の様子を見ながら



近づかれたら、小足払いを目押しで出して追い払おう。

ら1発1発目押しで出していくようにする。

さて、それ以外のときは、放っておくと勝手に跳び込んできてくれるので、遠立ち大蹴り（早めに出す）で迎撃してやろう。すごく遠くから跳んできたときは遠立ち大斬りを、近くから跳ばれたときは、近立ち中蹴りを早めに出すかダッシュで下をくぐって反対側に逃げてしまおう。また毒吹雪を出してきたときは、ブーメラン投げのチャンスだ！

VSガルフォード 適当すぎて…

CPUガルフォードは、非常にパターンにはめにくい。

暴れまくっているのでこちらも対戦風に闘えば勝ててしまうのだが、逆にいうといつ負けても仕方のない相手だともいえる。

一応小足払いを連打して、スキの大きい技（レプリカアタックや遠立ち大斬りなど）を出してきたら反撃する…という方法が手堅いだろう。

VS服部半蔵 爆炎龍コイコイ

前半は小足払い連打で待ち、スキの大きい技（うつせみ、遠立ち大斬り）を出してきたら、ガード後反撃していこう。念のため補足しておくと、遠立ち大斬りガード後はすぐに反撃せず、一瞬待ってから大斬りを出すようにするといい。

残体力が少なくなると、遠間で爆炎龍を出してくることが多くなる。こうなればこっちのもの。「爆……」と声が聞こえたときにすぐに中の跳びひっかきを出せば、きれいに決まってくれる。なかなか爆炎龍を出してくれないときは、しゃがみ小斬りで誘ってみよう。

VS牙神幻十郎 最大の敵!!

CPUで最も嫌な相手がこの幻十郎。

遠間にいるときはパクパクガブルで牽制していき、近づかれたらガードに徹するか、ダッシュ投げにいこう。また、立ち小斬りをこまめに出していって少しずつダメージをあたえていってもいい。また近くで桜華斬をガードしたら、すぐに立ち大斬りで反撃しよう。対空は逃げ中蹴りで。

VSチャムチャム ブーメランの人？ほんと？

ほとんどVS幻庵と同じ。勝手に跳んでくるのを待って、対空技で撃墜だ。

接近されたときもやはり、目押しで中足払いを出していって追い払おう。

VS花諷院和狆 楽だね～こりゃ

小足払いを連打して待っていると、近くまできてから頭上を跳び越すようにしてジャンプしてくる。そこで和狆が跳んだら、下をくぐるとき少しだけ移動して、確実に近立ち大蹴りを当てていこう。

くぐってから近立ち大蹴りを当てる感覚は、VSナコルルにちかいものがある。

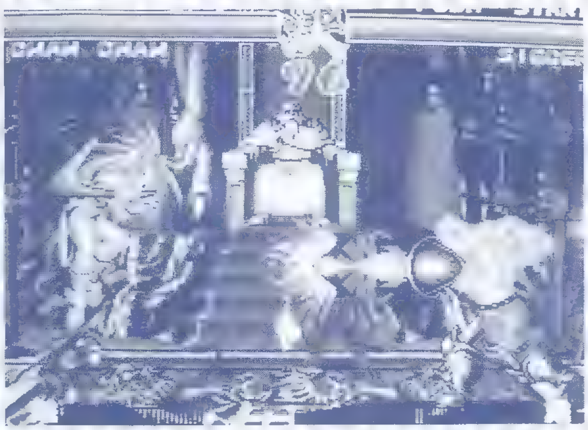
VSN・ズィーガー CPUなら怖くないゾ！

対戦時とはうってかわって、CPUのズィーガー戦は非常に楽だ。

まず離れて中の跳びひっかきを出して先端をガードさせよう。VS覇王丸と同じ要領だ。

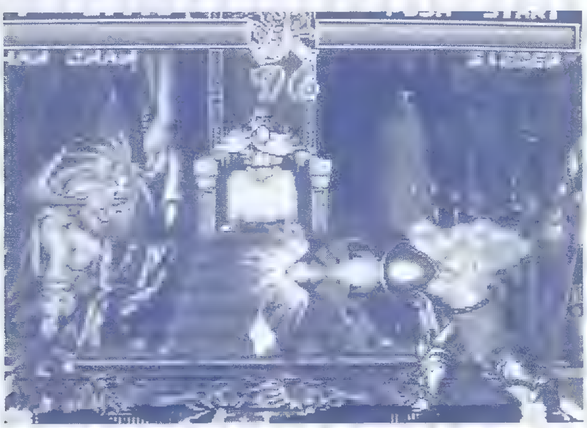
そして大きく跳ね返って少し離れた位置に着地するときに、ズィーガーが遠立ち大斬りを空振りするので、すぐに少し歩いて遠立ち大斬りを当てよう。これの繰り返しで勝てるぞ。

もし近づかれたら、ガードに徹してズィーガーが大足払いを出してくるのを待ち、ガード後にスライディングを出して転ばそう。



跳びひっかきの先をガードさせると…、

大斬りを空振りするので今度はこっちが大斬り。



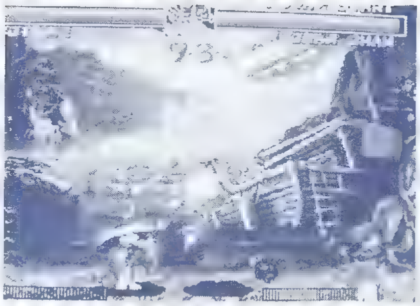
跳ばすか縛るか
花諷院和狆

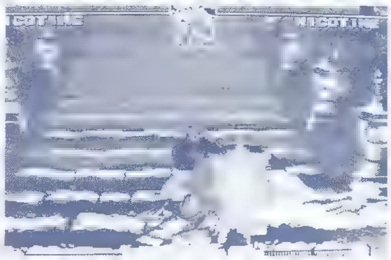
対空技にしゃがみ大斬り、はめ技に立ち大斬りキャンセル縛鎖杖撃。実に安定したプレイでCPUを倒していけるぞ。

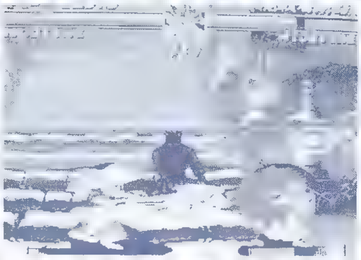
担当：石井ぜんじ

和狆の対CPU戦は、大きく分けて2つのパターンがある。1つは跳ばせてしゃがみ大斬りなどで落とす方法で、もう1つは遠距離立ち大斬りキャンセル縛鎖杖撃ではめていくパターンである。

跳ばせて落とすときは、式神霊符・炎(以下炎符と略す)で跳ばせるか、小足払い連打で誘うのがいい。対空技は主にしゃがみ大斬りでよいが、間合いによってジャンプ中斬りを使ってもよいだろう。


対空技はコレ。対CPUにはほぼ無敵。


立ち大斬りを当ててから、確実にキャンセルしよう。


縛鎖・縛鎖だと気絶から回復してしまう。

対CPUの場合は、気絶してもレバーを振って回復しない。そのため、いったん縛鎖杖撃が決まれば、立ち大斬りキャンセル縛鎖杖撃でずっとはまってしまう。つまり、立ち大斬りか縛鎖杖撃のどちらかが当たれば、1本はもらったようなものだ。うつせみ天舞のガード後など、隙のあるときに狙っていこう。いきなり出すとあまり当たらないが、当たれば1本とれる技ではある。

主に、この2つのパターン、を押さえておけばCPU戦は大丈夫だ。もう少し気持ちよく倒したいなら、とどめの削りに支柱螺旋脚を使うとなかなかいい。起き上がりに使えば、CPUはたいていガードしてくれる。

あとは、各キャラの細かい性質を理解すれば負ける確率は減っていくはずだ。


1回で、2発分ガガッとガードさせて削ることができる。

VS覇王丸 まあ待て！

守りの固い覇王丸だが、じっくりガードを固めてこちらも待とう。接近してきたら、しゃがみ小・中斬りで追い払う。

そして、離れたときに炎符を出そう。たいていジャンプしてくるから、しゃがみ大斬りで落としていく。

VS橘右京 落としたらまた炎符

まず、跳び退きでとにかく間合いを離す。近づかれたときは、しゃがみ小・中斬りで追い払おう。

基本通りに闘えばよい。離れて炎符を出し、跳んできたらしゃがみ大斬りで落とす。落としたら、すぐキャンセルをかけて炎符を出そう。右京はジャンプが遅いので、再びしゃがみ大斬りが間に合う。

VS柳生十兵衛 いくぞ！が来れば勝ち

最初は、あまり無茶をせず、笠で近づいてくる十兵衛を追い払おう。キャンセルをかけて炎符を出し、少しずつ体力を削っていってもいい。

このように粘っていくのだが、一度でも二ッ角羅刀が来れば勝ち。ガードしてから、二ッ角羅刀の着地の隙に縛鎖杖撃を決める。1回当たれば、立ち大斬り・縛鎖杖撃の繰り返しだけでいい。

VSナコルル 気の抜けない相手

立ち小斬りでけん制してできるだけ間合を離そう。少し遠くから跳んできてくれれば、逃げジャンプ小・中斬りで確実に落とすことができる。

だが、画面端に追いこまれると返せなくなってしまう。画面端に追いこまれて、近くで跳ばれた場合は、無理に落とそうとせず、下をくぐってダッシュで逃げよう。

また、ママハハをとばせてくるときに攻撃することも重要だ。ママハハごと跳びこえて、ジャンプ中斬り→しゃがみ中斬りの2段を狙う。

ママハハをとばせるときは、す～っと後ろに下がったときが多い(特にナコルルがリードしているとき)。そこを見極めて、少し前に歩いてからジャンプしよう。


ジャンプ大蹴りが届かないときはジャンプ中斬りがいい。

VSシャルロット しゃがみ大斬りは強いっす

ほかのキャラでは苦戦するシャルロットも、和狆なら大丈夫。跳びこみを落とすことができるからだ。

落とす技はやはりしゃがみ大斬り。近くから跳ばれないように、笠でうまく追い払おう。遠距離のしゃがみ大斬りが出れば、跳びこみはまず返せる。

VS千両狂死郎 跳ぶのを待つ

やっぱり跳ばせて落とすのがいい。ジャンプがゆるやかなので、炎符を出してとばせるのがいいだろう。接近戦で大斬りを喰らわない限り、まず大丈夫。

VS王虎 怒とうのラッシュが怖い

かなり嫌な相手。跳びこみはそれなりに落とせるのだが、近くにつめ寄られると辛い。跳び込みからの投げは、タイミングよく投げ返すとかなり勝てる。また、王虎が後ろに下がり始めたら、攻撃せずにいっしょに前に歩いていくといい。運がいいと、押しこまれた状況が打開できる。

辛いといっても基本的にはほかのキャラと同じ。狙うの

は対空技のしゃがみ大斬りだ。



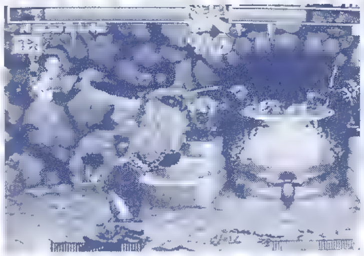
王虎が後ろに下がったら、少しずつ追いかけていく。

VSアースクエイク 一気に決めろ！

スタート直後に隙がある。スタートと同時に跳びこんで、ジャンプ大蹴り→立ち大斬り→縛鎖杖撃の3段を決めよう。アースクエイクは決めやすい。

基本は跳ばせて落とすだ。間合いが開けば炎符でとばせてしゃがみ大斬りが間にあう。

VS不知火幻庵 小足払いで跳ばせろ



幻庵脱皮は、ガードせず直接落とそう。

炎符でとばせなくても、何かしら技を出しているだけで跳んできてくれる。小足払い連打で跳ばせれば、後ろに押されることはない。

幻庵脱皮は、逃げ小・中斬り、しゃがみ大斬りを使い分けて、来るところを直接落としていく。

VSガルフォード 一番勝手に動く奴

できるだけ間合いを離して、炎符でとばせてしゃがみ大斬りで落とすパターンに持っていく。端で跳ばれたら、くぐって逃げよう。

リア・レプリカアタックが来たら、ガードしたあと確実に縛鎖杖撃を入れよう。



レプリカアタックをガードすれば縛鎖杖撃で勝ち確定。

VS服部半蔵 爆炎流が運の尽き

スタート直後は垂直ジャンプから大斬りを狙おう。爆炎流モードに入ったら、その爆炎流の隙を狙う。

爆炎流が来そうだったら、小足払いなどを出し、誘ってすぐジャンプする。爆炎流は確認しないですぐ跳ばないと間に合わない。



ジャンプ大蹴りからの3段が入ると、かなりいい気持ち。

爆炎流を出したらラッキー。ジャンプ大蹴り→立ち大斬り→縛鎖杖撃の3段を狙おう。

VS牙神幻十郎 詰め寄られても大丈夫

間合いを離して炎符で跳ばせて、しゃがみ大斬りで落とす。近寄られて、画面左端に詰まってもあまり心配しなくてよい。跳びこみは、大斬りで返せる。逃げジャンプ中、桜華斬を近間でガードしたらしゃがみ中斬りを入れよう。

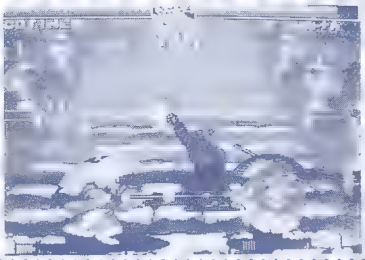
VSチャムチャム 跳んでこ～い

小足払い連打で跳んでくる、願ってもない相手。近づかれたら、ジャンプをくぐって逃げよう。

VS花諷院和狆 雷符を見逃すな！

画面端に詰まらないようにして、跳びこみは逃げ中斬りで返す。たまに負けることもあるが、ほぼ大丈夫だろう。

これに加えて、和狆が雷符を出した直後に縛鎖杖撃を当てるといい。和狆は、出す前にす～っと後ろに下がっていくからわかる。声がしたら縛鎖杖撃を出そう。



縛鎖杖撃を当てると、雷符が当たらずスカッていく。

VSナインハルト・ズィーガ 画面端で待つ

一番確実なのが、画面端でひたすら待つパターン。笠で追い返し、ブリッツ・イエーガーが来るのを待つ。ブリッツ・イエーガーをガードしたら、近間なら投げ、遠間なら立ち大斬りキャンセル縛鎖杖撃を入れる。

ジャンプしてきたら逃げ中斬りで、足元すくいの投げには、ガードしてからしゃがみ中斬りが間に合う。



しゃがみ小斬りでけん制しよう。



ブリッツ・イエーガーはガードしてジャンプ攻撃は逃げ中斬りで返そう。

対CPU戦

ティーガーコップを決めまくろう

ナインハルト・ズィーガー

CPU戦において最も活躍してくれるのはティーガーコップだ。やれ。

担当：M.D.S.－RIK君

基本パターン①ティーガーコップを決める法

ほとんどのキャラに有効な戦法で、覇王丸、十兵衛、半蔵、ガルフォード、狂四郎、ズィーガー以外のキャラに効く。

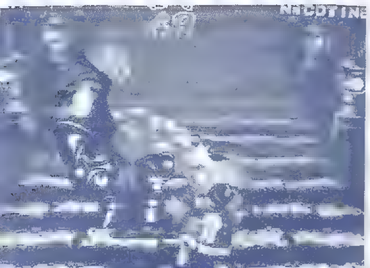
まず、おもむろにジャンプで跳び込む。

相手が何もして来なければ、ジャンプ小パンチを引きつけて当てて、着地と同時に中足払いを出そう。

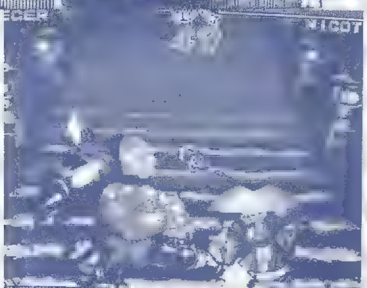
この中足払いを、CPUは絶対に喰らうので、この中足払いにキャンセルをかけてティーガーコップを出そう。

ティーガーコップは失敗しないようにしよう。敵が真上に来たときにボタンを連打するようにすればいいだろう。

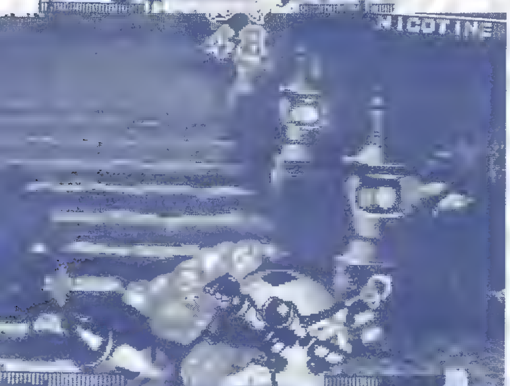
跳び込んでいく時点で反撃されたり逃げられたりするが、ジャンプの小パンチを当てるところまで行けばそこから後は絶対失敗しないハズ。確実に決めれるようになれば、1試合3回決めれば勝ちだ。得点も高いので狙って行こう。



まずは跳び込んで、低めの打点で小パンチを当てる。ガードされても良い。



次にしゃがみ中足払い。これをCPUは喰らってくれるので…、



キャンセルからティーガーコップを入れれば…、



5段攻撃完成。気分爽快だ。

基本パターン②B+C(ファイヤー・ストゥーム)のみで勝つ法

今度は残りの覇王丸、十兵衛、半蔵、ガルフォード、ズィーガー、そして羅将神ミヅキに対して有効な戦法。

まず、相手が近づいてくるのを待ち、相手がファイヤーストゥームのギリギリ当たるくらいの間合いまで近づいて来たら、いきなり出す。

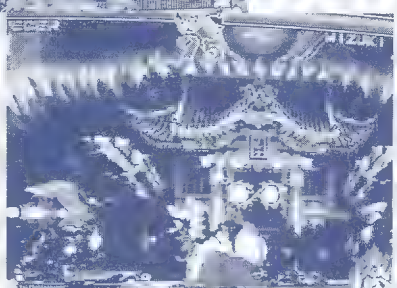
こうすると相手はたいてい何かの技を出そうとして喰らってくれるハズだ。



ファイヤーストゥームで攻撃。このくらいの間合いだ。

忍者2人は1回出すと自分を跳び越して行くので、着地にもう1発当ててやると効果的。

しかし覇王丸とズィーガー、それにミヅキは、自分から近寄ってくるのを待つだけではキツイので、こちらからダッシュで近寄り、ファイヤーを出すとなお良い。相手がスキを見せたらダッシュして行こう。



みずからダッシュして行って…、



ファイヤーストゥーム。相手は何かやろうとして喰らう。

基本パターン③コップのみで行く法

ひたすらティーガーコップを出し続けていく方法。狂四郎と、シャルロットやアースクェイクにも有効。

とりあえず相手とできるだけ距離を取り、離れる。

そして、ティーガーコップの先だけがちょうど相手に当たるくらいの間合いでコップを出す。

相手が何かしようとすれば引っかかるという具合だ。

失敗すればたまに喰らうリスクもあるが、B+Cボタンの同時押しで出せば100%が狙えるので使える方決。



同時押ししながら出せば命中率が下がらない。ガンガン狙おう。



こんな感じ。遠めから出せば行けるのだ。

VS覇王丸 大斬りに注意

ひたすらしゃがんで待っていると、立ち大斬り、中斬りを連発してくる。
基本パターン②のファイヤーストゥームを当てるのだが、大斬りには合わせちゃダメ。
奴の大斬りと大斬りのスキにダッシュで近づき、ファイヤーストゥームを当てるようにすれば大丈夫だ。

VS橘 右京 歩いてくるのを待とう

右京が歩いてくるのを待って、歩いて来たらこちらは跳び込んで小パンチからの連続技を決めよう。ガードされようが当たろうが関係なく入るぞ。

小パンチが当たればあとは…勝ち。



VS柳生十兵衛 端で待てばOK

端にさがって、十兵衛が近づいて来たらB+Cで攻撃。
そうしてるとたまにニッ角羅刃・改を出してくるので、それをガードしてティーガーコップを着地に決めよう。

VSナコルル つかまえりゃ勝ち

基本パターンの小パンチ跳び込みから連続技決める方法を取る。
アンヌムツベやカムイムツベをガードした後は、中足払いキャンセルティーガーコップが入る。

VSシャルロット 超楽勝

基本パターンの①や③で楽勝だ。シャルロットはガードが甘い。

VS千両狂死郎 コップ狙いだ

離れてコップを狙っていく。

1回決めたあとは、奴が起き上がるところに離れた間合いからコップを出すと、奴が扇子を出すときに当たるぞ。
怒ったときも同様でOK。

このくらいの間合いから…



スシャーツと行けば、いい具合に当たるぞ。

VS王虎 基本パターン

小パンチ跳び込みで行く。気功旋風撃が来る場合もあるが、こちらのが減らせるので大丈夫。

VSアースクエイク 大斬りに注意

スタート直後はバックダッシュで離れよう。大斬りを喰らうぞ。
跳び込み小パンチからのパターンで行くが、100%狙いならば遠めからコップを出して行こう。

コップがガードされたら、少し様子を見る。ファットプレスが来たら、ガード後、スキにコップが入るぞ。

コップをガードさせたあと、ファットプレスが来たらガードして…



VS不知火幻庵 基本パターン

小パンチからの連続技で楽勝だ。
肉転ガード後にはコップが入る。

VSガルフォード つかまえれば勝ち

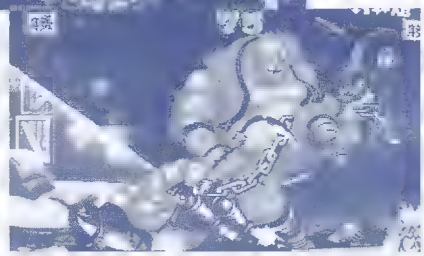
一応跳び込みからの連続技も決まるが、安全に行くならファイヤーストゥームのみで行く。連続で決まれば気絶するので、コップを入れよう。

VS服部半蔵 ファイヤーストゥームのみ

ファイヤーのみで楽勝だ。爆炎龍も返せるし言うことナシだ。

VS牙神幻十郎 跳び込みで楽勝

跳び込みからの連続技で楽勝だ。光翼刃は仕方ない。



終わったスキにコップで行こう。

VSチャムチャム くぐりに注意

基本は跳び込みからの連続技でいく。ただし、くぐり投げがくるので、チャムチャムが歩いてくるところを、少し遠めから跳び込むようにしよう。跳び込みさえ当てれば、あとは面白いように喰らってくれるだろう。

歩いて来るところに遠めから跳び込もう。



VS花諷院和狆 こいつもくぐりに注意

和狆もチャムチャムと同じくくぐり投げには要注意だ。なるべく遠間から跳び込むようにしよう。

VSN・ズィーガー ファイヤーを決めろ

待ってB+Cのファイヤーストゥームのみで勝てる。だが、奴はファイヤーの間合いに入る直前で止まったり、大足払いを出したりしてくるので、スキあらばこちらからダッシュで近寄って攻撃したほうが良い。耐久力も他キャラより大きいのでねばりが必要。
ブリッツ・イエーガーはガード後、コップが入るが、無理そうなときはファイヤーストゥームで代用しよう。コップをミスすると相手側のコップが決まってしまうぞ。

コップがスカるとやり返されるぞ!



要は何回コップを決めれるかが勝負だ!

点稼ぎをしたい人は、1人め、2人目は無理してコップのみで行こう。もちろん同時押し技を使ってやること。
残りの敵も、1ラウンドに3回は決めたい。シャルロットと狂死郎には、肉が出れば4回入るぞ。
ティーガー・コップを1プレイ中に何回決めれるかをつきつめていくのが面白い。ズィーガーは、やってソンはしないキャラだ。

手を出すな 怒ったときの 謎男
打倒黒子の章

突然出てきて名乗りもせずに立ち向かってくるその無礼に、この鉄壁のパターンで応えよう！

担当：元旦に書いてますアディトシ

まず我らの御敵である、CPU黒子を呼び出さなきゃ話にならないが、条件はふたつある。

①3ステージ以降はランダム出現。
②6ステージ以降の偶数ステージ(6・8・10)で、次の条件を満たせば出現する。
・2本目(プレイヤーが1本取っている状態)
・タイムが20秒以下
・止どめの一撃が「武器破壊技」であること。

なお、家庭用ネオジオのみで有効な、マイキャラとして黒子を使う方法は、キャラクター選択画面で↑↓←↑↓→+Aと入力すればよい。だがあくまで対人戦のみなので、勝っても負けてもゲームオーバーになり、決してCPU戦では使用できないことをお忘れなく（黒子同士の対戦はOK）。

まずはほぼ全キャラ共通パターン

各キャラ別の対黒子パターンを説明する前に、ほぼ全キャラで勝てるパターンを紹介しよう（基本パターン）。

全体的に隙なく攻めてくる黒子が、唯一隙のある瞬間と言えば、飛び道具を放った後の硬直だ。

遠間で小枝を空振ると、かなりの確率で撃ってきてくれるはずだから、跳び込んで連続技を決める。跳び道具を確認してからでは遅いので、完全な先読みで行ってほしい。

もし飛び道具を撃たなかったら…そいつは仕方がないので、そうなっても困らないような強烈で確実な連続技を持つキャラが、パターンとして採用できるのだ。とは言え、ほぼ全キャラで、やってできないことはないぞ。

もちろんこれ以上有効なパターンを持っているキャラもいるので、それを次から説明していこう。

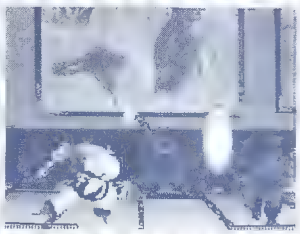
各キャラ別に手術開始！

覇王丸

基本パターン、小足払いで飛び道具を誘って、ジャンプ大斬り→立ち大斬りの連続技を決める。かなり強力でピヨリやすいから、一回決まれば勝ち、てこともありうるぞ。

ほかに、飛び道具を誘って酒攻撃で跳び返す方法もある。成功すれば黒子はほとんどガードできないのだ。

また、近間で小足払いを出せば、黒子は飛び道具を撃たず跳び込んでくるので、着地したところに垂直ジャンプ大斬り→立ち大斬りを入れても強力だ。



橘右京

基本パターンのほかに、酒攻撃で跳ね返す手もある。

小残像をガードさせ、次に投げてしまう。ボタン連打よりも、目押しで確実に行ったほうがいいようだ。

ガルフォード

黒子のそばに現れるように、分身して大ストライクヘッズを掛ける。うまくいかないようなら、飛び道具を誘ってジャンプ大斬り。次にしゃがみ大斬りを入れれるのが一番いいが、難しければ立ち小斬りにしよう。

もうひとつ黒子には、メガ・ストライク・ドッグ↓ヘッド・レプリカアタック↓ダッシュ立ち大斬りが入るのだ。大道芸ぽいが、余裕があるなら狙ってみよう。

半蔵

ガルフォード同様、分身大モズ落としをし掛ける。ガルよりなぜか確率は落ちるが、その分威力があるので大丈夫。

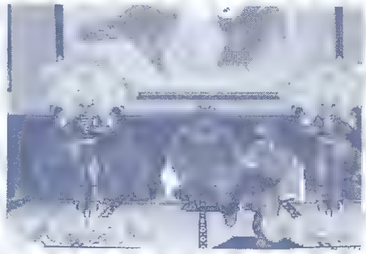




遠間で小技を空振ると…、

かなりの確率で跳び道具を放つので、完全先読みで跳び込もう。

もちろん安定するなら、ガルフォードとやり方は同じで基本パターンで倒そう。



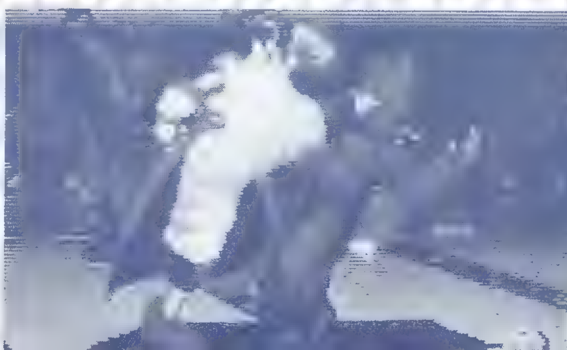
半蔵の分身モズは、ガルより決まりにくいのだ。

ナコルル

ナコルルは基本パターンでいいのだが、大斬りで跳び込むと地上の黒子にほとんど当たらない。そこで大斬りは始めからすかるつもりで出し、着地投げを狙っていこう（ジャンプ大斬りは対空も兼ねる）。



大斬りは地上の敵に当てにくいので、わざとすかり…。



着地して投げ。和狆もこれに属す。

シャルロット

スタート直後、すぐに中斬りで跳び込み、その後めくるようにジャンプ大斬りを繰り返す。よく当たるが、ガードされても気にせず繰り返し、大斬りがすかったら投げてしまおう。



ジャンプ大斬りをめくるように繰り返せ。すかったら投げよう。

千両 狂死郎

立ち小斬りで飛び道具を誘って、大斬りで跳び込む。覇王丸のようにジャンプ大斬り→立ち大斬りを狙ってもいいが、かなり入れにくい。安定するなら、ジャンプ大斬りだけで止めておこう。

柳生 十兵衛

近間で小足払いを連打ぎみに出し、黒子が跳んできたら、潜って立ち小斬りを空中で入れる、以後繰り返す。

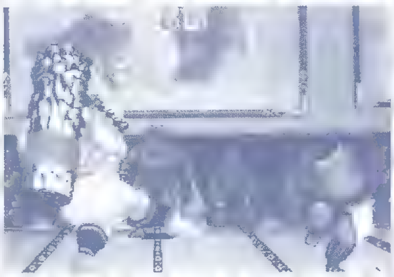
別に十兵衛だけができるというわけではないが、十兵衛はこの方法が一番いいようだ。

ただし遠間だと飛び道具を撃ってくるので、必ず近間で行うように。無論、基本パターンもできるぞ。

王虎

ほかのCPU同様、立ち小足で跳ばせて旋風撃で落としていく。これも近間で行わなければならないが密着状態はダメだ。

さらに、裏に回られるように跳ばれたら、くぐって立ち小斬りを当てる。余裕があるなら旋風撃は中で出し、黒子が怒ったら、何もしないで怒りが冷めるのを待とう。



このぐらいの間合いでの小足払いがベストだ。

不知火 幻庵

まずは近間でしゃがみ小斬りを出し、黒子を跳ばそう。跳んできたらくぐって、近距離立ち大斬りを当て、それをキャンセルして爪つまみだ。

以後ダッシュ立ち大斬り→爪つまみを死ぬまで繰り返せるぞ。

アースクェイク

ほかのCPUを相手にするときと同じように分身（A）してから大斬りを出すだけで勝てる。もちろん、レバーは下に入れないように。

牙神 幻十郎

基本パターンでOK。ただし幻十郎もジャンプ大斬りで入れると、立ち大斬りが決めにくい。それになぜか、うつせみ系の技で逃げられることが比較的多いようだ。

チャムチャム

小足払いで飛び道具を誘った後、ほかのキャラが大斬りで跳び込むように跳び引っかきを出す。

そのほかに、跳び引っかきをめくるように出し、黒子のもうひとつの基本パターンだ。

近間で小足払いを出すと、よく跳んで来るのだ。





これをくぐって落とす。



大斬り跳び込む代わりに、跳び引っかき。チャム²ならでは。

花諷院 和狆

黒子か飛び道具を撃ってくる間合いで、立ち小キックを一発すかり縛鎖杖撃を出す。すると飛び道具を撃つ前か、出ても消しつつヒットしてくれるので、後は永パでOKだ。

ナインハルト・ズィーガー

かなりオールマイティなパターンが存在する。

遠間であれば、しゃがみ小斬りで飛び道具を誘い、ファイヤー・ストームで跳ね返していく。

そばに着地するようガードさせ投げてしまうのだ。すかってはダメなので、ちょっと難しいかもしれない。

近寄られたらブリッツ・イエーガーをスカるよう（背後に着地）に出し、黒子は近寄ってくるから投げてしまおう。



遠間ならファイアー・ストームで跳ね返し…。



近寄られたらブリッツ・イエーガーすかし投げ。

全キャラ徹底攻略
羅将神ミヅキ

最凶キャラ、羅将神ミヅキにも死角はあった。キャラ別に、徹底攻略するぞ！

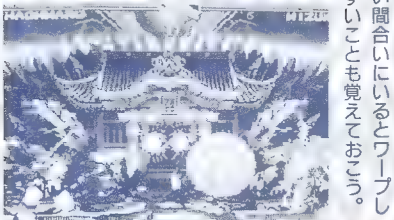
担当：石井ぜんじ

ミヅキの攻撃に対する注意点

破壊力のある斬りはもちろんだが、注意しなければならないのはワープしてからの投げだ。ミヅキがワープしたら、少し間をおいて、前方か後方ジャンプするのが良い逃げ方である。

　このとき、少し待って後方ジャンプすると、ミヅキがすぐ近くに出てくることがある。こんな場合は、キャラによってめくり大斬りが決められる。ミヅキが邪心共鳴（乱心する飛び道具）を出してきたときに、遠い間合いにいるとワープしやすいことも覚えておこう。

ワープしたらすぐバックジャンプ。



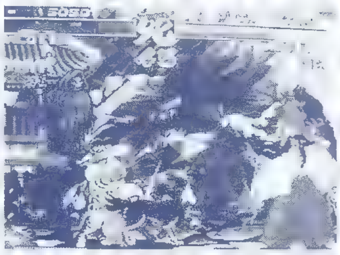


また、武器破壊技をくらうととても痛い。これを防ぐには、怒り中に跳びこまないのが大切だ。慎重にいこう。

　ほかに注意するのは、邪心をくらったときだ。レバーを右上に入れて、下ガードして耐えよう。跳ばれたらレバーを前に入れると上ガードになる。死神がついている最中は受けつけが逆なので、よく見ておこう。

　ちなみに、邪心共鳴を2回くらうと死神は離れる。ダメージ自体はたいしたことがないので、2回くらって元に戻してもよいだろう。

それでは、さっそく具体的な攻略に移ろう。



後にいる死神に注意しながら、時の過ぎるのを待とう。

その① 斜めジャンプ大斬り→垂直ジャンプ大斬り

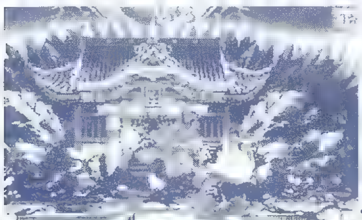
このパターンは、ジャンプ大斬りの威力が強く、下方向に強いキャラに有効なパターンである。

　まずスキを見て前方へジャンプ大斬りで跳びこみ、すぐに垂直ジャンプをする。このとき、ミヅキが斬りを空振りしていれば、降りる途中に大斬りが決められる。

　気軽にできるパターンではあるが、最初に跳びこむときに魔獣などにぶつかる危険がある。怒っているときは武器破壊技をくらう恐れがあるので、跳びこまないほうがよい。

　王虎、幻十郎が主に使う。

何はともあれジャンプ大斬りで跳びこむ。



そのほかに、半蔵、ガルフォード、狂死郎、シャルロット、ズィーガーでも有効。運がからむので、もっとよいパターンがあるときはそちらを使ったほうがいいだろう。

その② 待って対空技で落とす→けん制しつつ逃げきり

けん制技が強い場合は、無理に跳びこんでいく必要はない。長い、リーチのある技を持っていれば（特に下段の技）、その技を出しているだけでかなりいける。

　例えば、アースクェイクやシャルロットのしゃがみ大斬りなら、出しているだけでたいてい勝てる。幻庵、十兵衛、右京のしゃがみ小、中斬りもかなり強く、逃げきれることが多い。

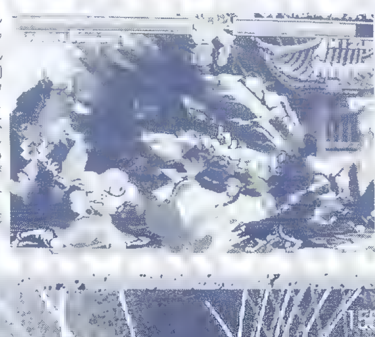
　また、けん制技があまり強くなくても、跳びこみがそれほど強くなく、垂直ジャンプ大斬りが下に向いていないキャラは待つしかない。ナコルル、チャムチャムなどがこれにあたる。

　こういう場合は、ミヅキがジャンプしてくれることに期待する。ミヅキは、スタートしてから20秒くらいたつまでに、比較的よくジャンプしてくる。小技を出してジャンプを待ち、ジャンプしたら確実に落とそう。

　大きくリードしたら、あまりけん制技を出さず待ち、タイムオーバーを狙う。リードされたときは、各キャラにあるバクチ気味の逆転技を狙おう。



そして垂直ジャンプ大斬り。一撃で大逆転。



シャルロットはしゃがみ大斬りを出しているだけでOK。

その③ 分身を使う
忍者にのみ許された特権

分身投げを使えば、楽にミヅキを倒すことができる。

　まず分身する。ミヅキの近くに出現したら、即モズ落とし、ストライクヘッズを狙おう。ミヅキはたいてい投げられてくれる。

　ワープされた場合は、バックジャンプして大斬りを狙う。うまくいけば、ミヅキにめくり気味に大斬りを当てることができる。

　バックジャンプしないで、再びすぐ分身するのも1つの手だ。分身をひたすら繰り返し、ミヅキのところに出現したら投げてしまおう。



分身していれば簡単に勝てる。ワープしても分身。

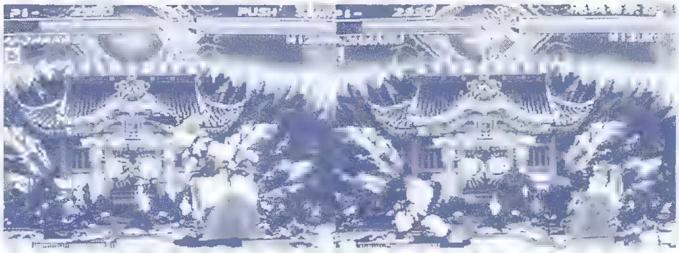
覇王丸

基本その②をベースにして、けん制技にしゃがみ小・中斬りを、対空技にジャンプ中・大斬りを使う。

しかし、覇王丸には、奥偽・旋風烈斬を使うパターンがある。奥偽を出すと、覇気陰滅陣をミヅキはよく出してくる。そこにジャンプして、スキを攻撃しようというものだ。

問合いが離れすぎると光輪のスピードが速くなり、くらってしまう。ちょうどズームアウトしたくらいの間合いがいいだろう。出したらレバーを入れっ放しで跳び込み、ジャンプ大蹴り↓立ち大斬りを決めよう。ジャンプのかわりに、烈震斬を出してもいい。

奥偽が奥義。誘え！



たまに陰滅陣を出してこないことがあるが、気にするな！

橘 右京

基本その②をベースにして、けん制技にしゃがみ小・中斬り、対空技にジャンプ大斬り、立ち大斬り・しゃがみ中蹴りを使う。

右京はけん制技が強く、しゃがみ中斬りだけでもかなりいけるのだが、もっと楽なパターンがある。小残像踏みこみ斬りをガードさせるパターンだ。

小残像踏みこみ斬りをガードさせたら、すぐ垂直ジャンプする。たいていピンタ攻撃がくるので、上から大斬りで斬ってしまおう。

小残像踏みこみをガードさせたら、すぐジャンプ。



柳生十兵衛

基本その②をベースにする。しゃがみ中斬りをけん制技に使い、対空技にジャンプ中斬り、柳生心眼力を使う。

心眼刀は、とても威力が強いので、ぜひ使っていこう。ミヅキはたいてい斬りで跳んでくるので、まずとれる。

また、瞬間的に出るのもいいところ。そこで、水月刀を撃ちまくり、無理矢理とばせて心眼刀で落とすというパターンができる。実に爽快なパターンだ。

ナコルル

基本その②を使う。対空技のジャンプ大斬りは強いのだが、けん制技が弱い。しゃがみ小キックや小・中斬りを使うのだが、投げ防止に少し役立つだけである。

そこで、ミヅキがジャンプしてきたところを確実に落とすことが大切になる。ママハハにつかまって、時間を稼いでもいい。ミヅキがガードしていたら、落下して投げを決めることもできる。

また、至近距離なら、魔獣を出した瞬間にアンヌムツベを出す方法もある。ミヅキが声を発したら、すぐ反応して斬ろう。リードされているときの切り札だ。

シャルロット

しゃがみ大斬りを出しているだけで、かなりいける。ミヅキの斬りより速いからだ。また、前方ジャンプ大斬りだけで、空振りしないようにごりごり押していってもいい。

千両狂死郎

けん制技にしゃがみ小斬り、対空技にジャンプ大斬りを使う。基本その①でいいが、大きくリードしたら逃げきることもできる。

王虎

基本その①を使い、ジャンプ大斬りで跳びこみまくる。対空技は気功旋風撃かジャンプ中斬りを使おう。

アースクェイク

しゃがみ大斬りだけでOK。分身を使ってもいい。



もうこれだけ。ワンパターンの極み。

不知火幻庵

けん制技にしゃがみ小・中突き、対空技にジャンプ大斬りを使う。しゃがみ中突きは、ミヅキの技の出したあとの隙によく入るので、隙を見逃さないように。

また、跳んできたところをくぐってしゃがみ大斬りを出すと、うまくいけば地上で当てられる。そうしたら、キャンセル爪つまみが入るから、以後はダッシュしゃがみ大斬り↓爪つまみで勝てる。

ガルフォード

分身からストライクヘッズのパターンが有効。場合によっては、基本のも使える。

服部半蔵

分身からモズ落としが有効。

牙神幻十郎

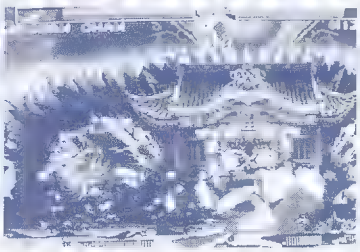
基本①でどんどん突っこもう。ジャンプ大斬りの強さはハンパじゃない。

チャムチャム

けん制技にしゃがみ中蹴り、対空技に立ち大蹴り・大斬り、ジャンプ大斬りを使う。ジャンプ大斬りは当たりにくいが、当たれば威力が高い。

ナコルル同様けん制技が弱いため、リードされると辛い。こんなときは、中のブーメラン投げ・横を使ってみよう。少し間合いを離してブーメランを投げると、ミヅキはよく光輪をとばせてくる。しかし相うちにはならず、宙返りポーズのときに下を抜けていってくれるのだ。

魔獣と相うちになる危険があるので、バクチ技である。



花諷院和狆

けん制技にしゃがみ小・中斬り、対空技にしゃがみ大斬りを使う。だが、けん制技のときに斬られてしまうことが多いので、縛鎖杖撃で気絶させるパターンに持ちこみたい。

縛鎖杖撃は、立ち小斬り空振りキャンセルで出すと当たりやすい。当てたら、立ち大斬りキャンセル縛鎖杖撃でまた気絶させることができる。魔獣と相打ち狙いで、かみつきのほうでなければOK。

ナインハルト・ズィーガー

主に基本①を使う。けん制技はしゃがみ小パンチで、対空技はジャンプ大パンチが入ると大きい。

そのほかに、ファイヤー・ストゥームを使うパターンがある。ダッシュしてからファイヤー・ストゥームを出すと、面白いようにくらってくれる。これだけでもいい。



出るのがとても速いのがいいのか、必ずくらってくれる。

対戦攻略

対戦するときは、ここに気をつけろ！

真侍 対戦基礎講座

ほかの対戦格闘ゲームとはだいぶ性質の異なる真侍。対戦時にも、気をつけなければいけないことがいくつもあるぞ。

担当：KAL

真・サムライスピリッツの対人戦において気をつけなければいけないことは、どのようなことだろう？

連続技？返し技？…いやいや、それらは基本をマスターしたうえでのはなし。ここ、基礎のページでは、どのキャラを使っていても注意しなければならない、真侍の対戦の、基礎中の基礎を解説していこうと思う。

そこで、まずは対戦5ヶ条というものを考えてみた。

普段あまり対戦はやらないが、これからは少しやってみようか…という人や、まるっきりの真侍初心者は、特に注意して読んでほしい。

一、強い技を探そう

対戦格闘ゲームというものは大抵どんなものでもそうなのだが、必殺技＝強い技という方程式はなかなか成り立たない。必殺技というのは特殊な動きをする技や飛び道具といった、少し変わったタイプの技であることがほとんどで、いっそのこと特殊技と呼び方を変えてみたらどうかと思う。

そんなわけで、必殺技を数多く出せば勝つ確率も上がるのかというと決してそのようなことはない。対戦初心者は、まずはこの点に注意してほしい。

なかでもこの真・サムライスピリッツというゲームは、必殺技以外に強力な技が存在していることが多い。むしろそちらを必殺技と呼んだほうがいいと思えるくらいの破壊力を秘めた技が、通常技のなかにはあるのだ。

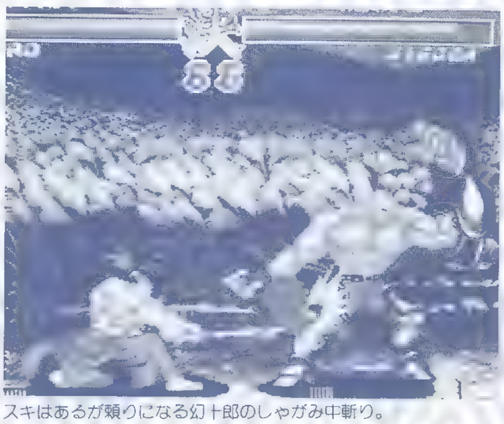
その技とは、主に大斬りのことだ。わざわざボタンを2つ同時押ししなければいけないのだから、それくらい強力(または便利)であっても当然という気はする。

有名なところでは、覇王丸の立ち大斬りが、これこそ必殺技といわんばかりの威力をもっている。空振りした場合には大きなスキができてしまうが、覇王丸を使ってて何をすればいいのか、どのボタンを押せばいいのかよくわからないという人に、「このボタン(同時押し）強いよ」と教えてあげれば、それだけでもその覇王丸の戦力はいくらかUPしているはずだ。


覇王丸の立ち大斬り。間違いなく強力な技だ。

ただし、「普段頼りにしてもいいくらいに強い技」なのと、「普段気軽に出しまくるわけにはいかないが、必殺の破壊力をもつ技」なのとは全く別物。先の覇王丸の立ち大斬りは後者にあたる。したがって使うようになれば確実に相手にとって驚異にはなるが、大斬りをやたらと連発してくる覇王丸は、必ずそのスキを突かれてしまう。

ではここで幻十郎を例にとってみよう。「普段頼りにしていい技」に乏しい覇王丸と違い、幻十郎には〝中斬り〟という便利な技と、スキは大きいが必殺の破壊力をもつ大斬りの、2つの強い技がある。また右京や狂死郎、和狆なども、普段頼りにしていい中斬りをもつ。


スキはあるが頼りになる幻十郎のしゃがみ中斬り。

対戦五ヶ条

一、強い技を探そう。

二、対空技を覚えよう。

三、(相手の)気をつけなければいけない攻撃を覚えよう。

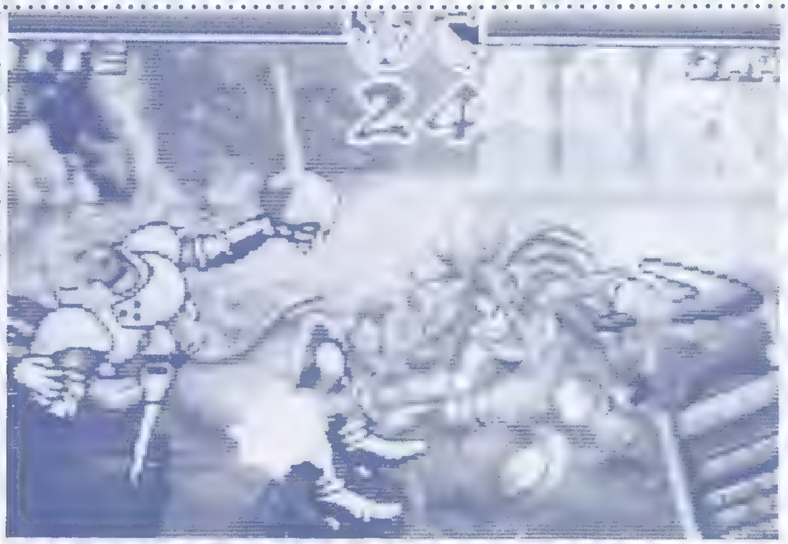
四、自分から先にジャンプしない(キャラにもよる)。

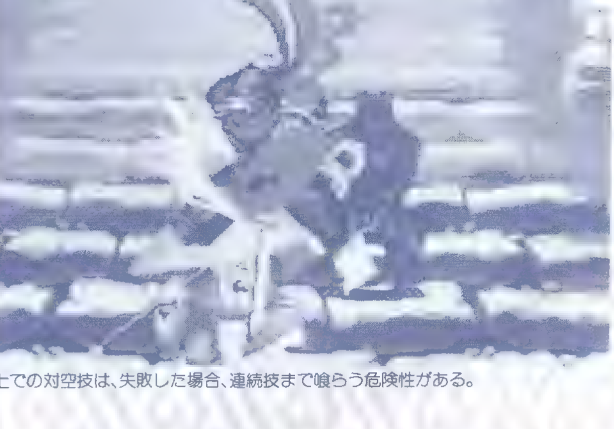
五、相手の体力が残り1ドットでも気を抜かない。

このように"強い技"には、普段気軽に出してもいい（とはいえ限度はあるが）頼りになる技と、ここぞというときに繰り出す強力な技の2種類があり、前者は小技・中技であることが多く、後者は大技であることが多い、ということがわかってもらえたと思う。
　使用キャラを決めたら、とりあえずそのキャラの強い技を探す。そしてその技を軸に攻撃パターンを組みたてていく。これが基礎中の基礎だ。

二、対空技を覚えよう

このゲームは、その性質上こちらからジャンプしていくことは極力避けなければならない。これについては後ほど解説するが、簡単にいってしまえば、「ジャンプが高いので、返されやすい」というのがその理由となる。
　だが、ジャンプ攻撃そのものは強い（というより地上にいるときの対空技が弱い）ので、跳んできた相手を落とし損ねると被害がデカイ。またそれだけでなく、相手は「あいつはジャンプしてきた相手を落とす方法を知らないぞ」とつけあがり、その後何度もジャンプ攻撃で攻めてくるようになるだろう。
　そこで、使用しているキャラの最も強い対空技を覚えてしまおう。ほとんどのキャラは地上にいるときの技で使いものになる対空技をもっていないので、真侍独特の「ジャンプが高い」点をついてジャンプの上昇中に技を出す、いわゆる"昇り攻撃（バックジャンプの上昇中に技を出せば逃げ攻撃）"で撃墜することを心がけよう。
　右京や狂死郎、十兵衛などは逃げ大斬り、中斬りあたりが信頼できる対空技に、シャルロット、ナコルルは昇り大斬りが強力な対空技になる。他のキャラは、地上にいるときの技で強力な対空技があったり、昇り、逃げの攻撃でも大丈夫だったりと何種類か対空技をもっている。が、それでも地上対空技で使いものになるレベルは、チャムチャムや忍者2人の立ち大蹴り、幻庵、和狆のしゃがみ大斬り、王虎の気功旋風撃くらいのもの。しかし忍者2人は昇り、逃げの中斬りのほうが信頼性が高いし、気功旋風撃は威力が低いという欠点をもつ。
　「ジャンプが高いので空中にいる間に落としやすい」というほかにも、昇り、逃げの攻撃で迎撃したほうがいいという理由はある。1つに、跳んでくる相手にタイミングを合わせて出さなければいけない地上対空と違い、相手が跳んだのを確認したあと、こちらはジャンプすると同時にボタンを押すだけでいいという、操作の簡単さがある。2つに、もし地上対空で落とし損ねて相手のジャンプ攻撃を喰らってしまった場合、そのまま連続技まで決められてしまう危険性があるのに対し、同じ失敗でも1発の被害で済む昇り対空のほうがいいのは当然であるといえる。


ジャンプ攻撃にはジャンプ攻撃で対応。

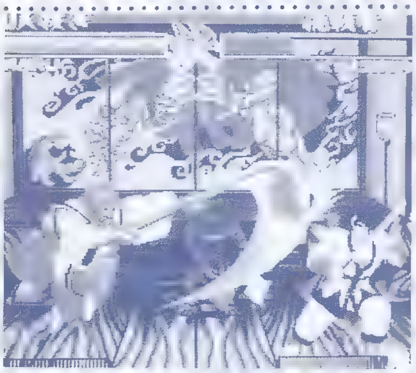

地上での対空技は、失敗した場合、連続技まで喰らう危険性がある。

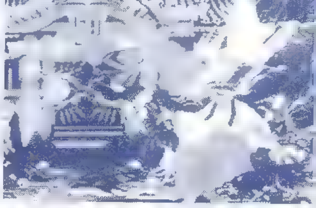
カウンターダメージというものが存在する真・サムライスピリッツだからこそ、へたに変な技は出せない。だからきちんとした対空技を覚えるのだ、という言い方もできよう。

三、気をつけなければいけない攻撃を覚えよう

これは（二）に関連していることで、対戦相手キャラのもつ最も危険な技には常に注意を払い、小技は喰らってもその技だけは喰らわない、というくらいの心がけが必要だ。
　例えば（二）の中で説明した「信頼できる、強い技」を2発喰らうのは仕方がないが、「いつでも出せるわけではないが、強力な技」を1発喰らうのだけは避けなければならない。幻十郎のしゃがみ中斬りを2発喰らっても、大斬りだけは1発も喰らわない、ということだ。
　もし気をつけなければならない攻撃がガード後反撃できるような類のものなら、その後どういった技で反撃できるのか、そういった方向へ研究が進むからまだいいのだが、単に喰らわなければいいもの、垂直ジャンプ攻撃や各キャラの大斬りなどにだけは本当に注意したい。

四、自分から先にジャンプしない（キャラにもよる）


こういうのを"うっかり"喰らうな、ということ。


くらうワケにはいかぬ、幻十郎の大斬り。痛すぎるぞ！

（二）を読んだあとなので、なぜこちらからは跳ばないほうがいいのか、おおよその見当はついていると思う。
　先に跳んだ側は、空中にいる間は技を"いつ出すか"という選択が自由なだけだ。それに対して地上で待ち構える側は、昇り、逃げのジャンプ攻撃で即座に落としに来てもいいし、地上で待って対空技を出してもいい。ジャンプした側の着地点の裏に回り込み、着地したところを投げるという手もある。また素直にガードするかもしれない。
　とにかく、ジャンプの高い真侍では、滞空時間の長さが仇になっている。地上にいる側に、選択肢の中からどれを選ぶか、その時間的余裕をあたえてしまっているのだ。
　…しかし、はて？では、ジャンプの速い（低い）キャラ

対戦攻略

の場合にはどうなのか?シャルロットや王虎を使っていても、やはり自分から跳び込んではいけないのか?

　結論から言えば、YESともNOとも言える。というより、対戦格闘ゲームなのだから、どんなキャラを使っていても、時と場合によっては自分から先に跳ぶ必要のあるときだってあるだろう。ジャンプの高いガルフォードだって、戦法やジャンプ攻撃の性質上、先に跳ぶことなど少なくない。

　ただ、地上にいる側に判断する余裕を与えないという点で、ジャンプの速いキャラは非常に返されにくい、といえる。地上にいる側の反応が遅れて、ジャンプ攻撃がカウンターでヒットする可能性だってあり得るし、相手キャラが有効な昇り対空を持っていないのなら、ジャンプ攻撃でガンガン押していくのも戦法の1つとして成り立つだろう。



相手は昇りで落としに来るのか?地上で対空技を出すのか?それとも…。


相変わらずなシャルロットのジャンプ攻撃。でも今回は地上戦メイン?

　ジャンプ攻撃は強力なので、一発逆転のため、近づくため、動きがワンパターンにならないようにするため、そのほかさまざまな理由で跳ぶ必要のある状況というのは生まれてくる。しかし(二)の件も含めて、なるべくなら無駄なジャンプは避けたいところだ。

五、残り体力が1ドットでも気を抜かない

　これは(一)、(三)に関連している。

　真・サムライスピリッツというゲームは、ほかの対戦格闘ゲームと比べると非常に逆転性が高い。それは各キャラに最低1つは一撃必殺の威力を秘めた技があるのと、カウンターというシステムが存在しているためだ。

　もしこちらが技を出そうとした瞬間に相手の大斬りなどを喰らおうものなら、その一撃で逆転負けや気絶してしまうことになる。これが「自分リード、相手残体力数ドット、残りタイム3秒」などという状況で「よ~し、必殺技で削り殺してやるか」などと考え、いざ必殺技を出したその瞬間に起きてしまったら、泣くに泣けない。幻十郎やナコルルを使っている人なら、こういった体験は必ずしていることと思う。

　まずは強い技を探す(一)ことから始まった対戦基礎だが、その強い技に気をつけ(三)、相手の体力、残りタイムがわずかでも気を緩めず、強い技は喰らわない、ということで解説を終わろうと思う。しかし逆にいえば自分が絶体絶命のときでも諦めるな!ということでもあるのを忘れないでほしい。



「1つ2つ3つ!」「バアッ!!」…削り殺し失敗。二連殺はきちんと決めねば…。

右京最強〜ん!

真サム 対戦ダイヤグラム

前作の様相を呈しつつも新キャラがそこはかとなく散らばってナコルルが最下位ってな具合だね。

担当：C・LAN

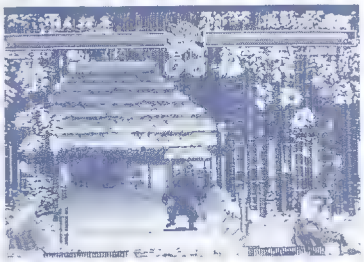
	右京	シャルロット	狂死郎	幻庵	チャムチャム	アースクェイク	十兵衛	ズィーガー	幻十郎	ガルフォード	王虎	和狆	半蔵	覇王丸	ナコルル	合計
右京	＼	6	6	7	6	7	7	6	7	6	7	7	6	7	6	88(+18)
シャルロット	4	＼	4	6	6	6	5	6	6	7	6	7	7	7	7	84(+14)
狂死郎	4	6	＼	5	6	4	7	6	6	6	6	7	6	7	8	84(+14)
幻庵	3	4	5	＼	4	5	5	6	6	6	6	6	7	7	8	78(+8)
チャムチャム	4	4	4	6	＼	5	6	3	4	6	7	7	7	6	6	75(+5)
アースクェイク	3	4	6	5	5	＼	5	5	6	5	6	7	5	6	6	74(+4)
十兵衛	4	5	3	5	4	5	＼	4	6	5	5	6	6	5	7	71(+1)
ズィーガー	4	4	4	4	7	5	6	＼	6	4	4	6	5	5	6	70(±0)
幻十郎	3	4	4	4	6	4	4	4	＼	6	5	4	6	6	7	67(−3)
ガルフォード	4	3	4	4	4	5	5	6	4	＼	6	4	5	6	5	65(−5)
王虎	3	4	4	4	3	4	5	6	5	4	＼	5	5	6	4	62(−8)
和狆	3	3	3	4	3	3	4	4	6	6	5	＼	6	5	6	61(−9)
半蔵	4	3	4	3	3	5	4	5	4	5	5	4	＼	5	5	59(−11)
覇王丸	3	3	3	3	4	4	5	5	4	4	4	5	5	＼	6	58(−12)
ナコルル	4	3	2	2	4	4	3	4	3	5	6	4	5	4	＼	53(−17)

編集部内で作成したダイヤグラムをお届けしよう。本誌を含めれば、実質上第2回ということになる。

病（やまい）の体を押して右京が君臨

1位となったのは橘右京。バックジャンプ、及びバックダッシュのつばめ返しで守ってもよし、リーチのある中斬り系と絡めて残像踏み込み斬りで攻めてもよしのバランスのとれたキャラクターだ。

つばめ返しモードの効かないズィーガーや、機動力でかく乱するタイプのキャラならかなり闘えるが、それでも有利は動かず。5以下の数字を1つも持たずに名実ともに1位の座に輝いた。



右京相手に飛び道具の撃ち合いはできない。



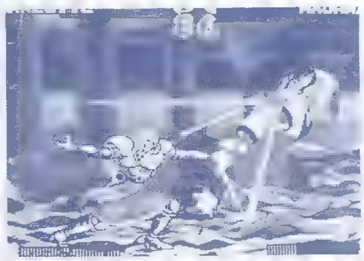
残像踏み込み斬りも強力な必殺技だ。

2位は前作最強キャラであったシャルロット。突き系に若干の弱体化が見られるが、脅威のリーチを誇るしゃがみ大斬り、究極対空立ち大斬りを持って、多くの侍たちの恐怖の対象となっている。

新技のトライスラッシュもそこそこ使え、さらに武器破壊技スプラッシュグラデイションも決めやすい（ジャンプ大蹴りからの連続技専用）。

カウンターで気絶しやすいのと、ジャンプに距離がない（速いけど）のが唯一の欠点。

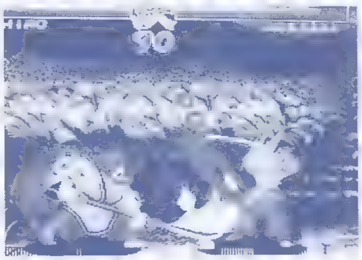
3位は千両狂死郎。前作の恐怖二択（垂直ジャンプからの大斬りor大蹴り）こそなくなってしまったものの、それでも技の強さは健在。通常技、必殺技ともに使えるものが揃っている。



真究極対空の立ち大斬り。



しゃがみ大斬りも理不尽に強い。



この大斬りは出るのも早く強力。



ソツのない強さ…それが奴にはある

狂死郎の大斬りは出るのが早く、ダメージも覇王丸、幻十郎に匹敵する。非常に怖い技である。

第2グループは幻庵トップ

幻庵は前作から特に大きな変化のないキャラクターである。ゆえに、前作同様爪でチクチク押す戦法が有効かつ強力ということである。

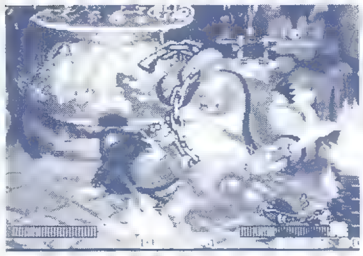
加えて、武器破壊技M.D.C.も使えるため、今回も上位にくい込む結果になった。

爪つまみはCPU戦では非常に役に立つ技だが、対戦となるとかなりの危険が伴う。

5位は新キャラの1人、チャムチャム。チャムチャムは通常技、特にキック系が強い。弧月斬すら潰すジャンプ中蹴りやスキの小さい中足払い、スライディングと使えるものばかり。必殺技のほうはパクパク・ガブルと跳びひっかき以外はあまり使えないが（ブーメランはややバクチ性があるので）、それを補って余りある性能を持つ。ちょうどナコルルと和狆のいいところを持ってきたようなキャラになっている。

対戦ダイヤグラム

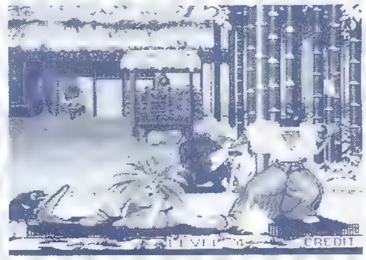

ツメで押し、じれて跳んだら落とす。幻庵の必勝パターン。


M.D.C.はガードされてもスキがあまりない。

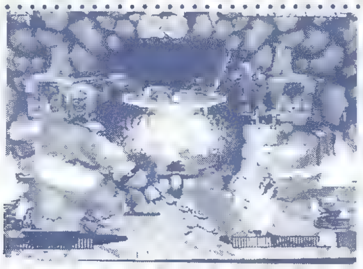
立ち大斬りは強力だが、確実に入るとき以外は狙えない。相手にするとかなり嫌な技だが実はチャムチャム側のリスクも高い。それよりもやはり足技とダッシュ投げがうっとおしいキャラである。

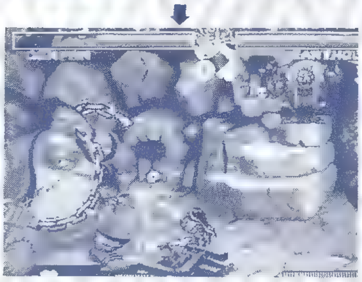
チャムチャムに1点差でアースクェイクが続く。アースクェイクがその力を発揮するのは中間間合い。ここでいかに近づけずに体力を奪うかがアースクェイクの鍵となる。

幻庵と並んでしゃがむと投げられないという性質もあり（10キャラに対してだが）、またファットコピーが比較的使える点も大きい。上から押さえ込めるシャルロット、十兵衛などに苦戦する以外は特にコレといった欠点のないキャラだ。接近戦がやや弱いのでつけ込むスキがあるとすればこのあたりか？

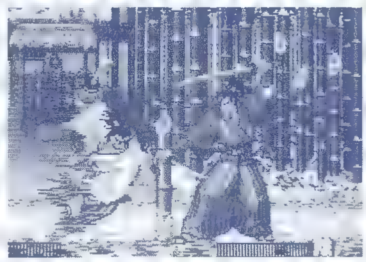

この中足払いが強い。


ガードされるとヤバイ系ではあるがこの大斬りは強力。


威力絶大の大斬り。


しゃがむと投げらんねーぜヘイ。


カッコイイし減るし…けどね。


この中斬りがメチャ強だ。

7位は柳生十兵衛。前作で恐れられた足技、そして突き技が弱くなってしまったのが痛いところだが、水月刀の硬直が若干短くなり、ジャンプ中斬りが大幅にパワーアップ。やや攻め手に欠けるキャラになってしまったが、それを補う長所もある。二ッ角羅力が当たらなければ止まるようになったのは嬉しい変更。これに、新技の心眼刀もカッコよく使って平均以上の闘いを目指そう。


この中斬りがメチャ強だ。


カッコイイし減るし…けどね。

8位はズィーガー。今までになかったタイプのキャラクターがズィーガーだ。通常技はやや大振りな感があるが、中足払いや近距離大パンチ（対空用）が強い。削り性能も高く、使いこなせば強くなるキャラクターだ。ティーガーコップからの三段を決められるときに確実に入力する。これだけでも大幅にパワーアップできる。中足払いからのキャンセルで出すのが有効だ。


立ち大斬りは対空に使える。昇りボディでも可。


やっぱこれをいかにきめるかにかかっている。

下位キャラとて侮るなかれ！

9位は幻十郎。とにかく大斬りが凄まじい。三連殺はか

なり嫌な技だが、3つまで入れないとほとんど減らない上に牙以外はガードされると非常にマズイ状況に陥る。
　大斬りの減りは魅力だが、幻十郎は蹴り技や中斬り（空振り厳禁）をメインに三連殺でチクチク攻めるキャラだ。
　五光斬は無敵時間が長いのでかなり使える部類の武器破壊技だ。


やみくもに出すだけではダメ。

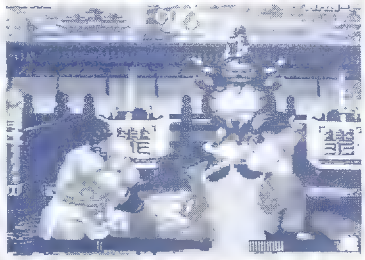

ぜひとも決めたい立ち大斬り。

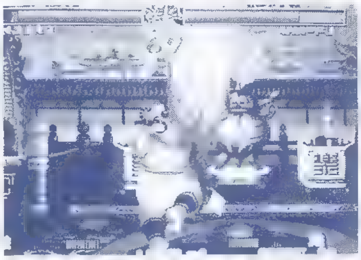
10位はガルフォード。前作に比べると、かなり闘えるキャラになった。それはひとえに犬技の変化、追加によるところが大きい。ラッシュドッグはスキが小さくなり、レプリカドッグも加わった。ジャンプ蹴りも強くなり、攻めが


ラッシュドッグが気軽に出せる。いい時代になったなぁ。


逃げ蹴りがしゃがんだ相手に当たる。半蔵には無理。

きちんと勝利につながるようになったのは大きい点だ。油断するとんでもない目に逢う。
　11位は王虎。通常技の充実が計られ、かなり闘いやすくなったが、その分強烈な一発技がほとんどなくなってしまった。
　通常技ではしゃがみ大斬りが非常に高い攻撃力を持っており、これを常に意識しておくといいだろう。対空技に関しては最も恵まれたキャラといえるかもしれない（減らないけど）。
　12位は和狆。通常技、必殺技ともにそこそこ使える技があるが、やはり決定力に欠け


これだきゃあ強い。ガンバレ。


対空性能最高峰！しかし威力が。

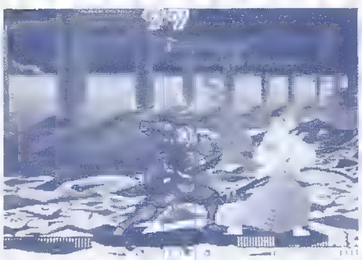
る感がある。しゃがみの小、中斬りと雷符でチクチクやればかなりいけるが、少しでも気を抜くとアッという間に逆転されてしまう忍耐のキャラといえよう。
　13位は半蔵。ガルフォードと比較すると若干スピードが遅く、爆炎龍のスキが大きいため、これだけの差がついてしまった。半蔵の長所は、中斬りが長いこと、もず落としのダメージが段違いであることが挙げられるが、結局通常の斬り合いでは中斬りしかなく、攻めあぐねて手詰まりになってしまう場合が少なくない。ラッシュドッグひとつでこうも変わってしまった。それゆえ半蔵の闘いぶりは、ガ


笠やしゃがみ中斬りがメイン武器。


ハデでカッコイイ。だけどこいつぁ…。

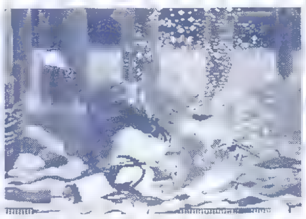
ルフォードと反対で地味なものになる。ガードを固めつつ小、中斬りで牽制し、もず落としをいろいろな局面で狙っていく。それが半蔵だ。


半蔵はもずに尽きる。


中斬りは長い。空振り注意。

　14位は何と主人公でもある覇王丸。決して弱いという印象はない。いやむしろ上位に入りそうな感すらあるが、上位キャラに軒並み3がついているのが響いてか、この順位に落ち着いてしまった。闘い方は前作とほぼ一緒。強力な大斬りも健在だ。ただ、半蔵にもいえることだが、下段技の強力な相手にはなかなか手が出せないので、そこをどうカバーするかが大きな問題になる。


このしゃがみ中斬りが強い。


けどやっぱり覇王丸といえば大斬りだぁ。

急転直下！ナコルルに明日はあるか？

　最下位に甘んじてしまったのは何とナコルル。一番大きいのは必殺技全般の弱体化だ。
　もともとアンヌムツベ、ヤトロポックの使用頻度が高かったナコルルにとってこれは大きな痛手となった。
　通常技はリーチが短いものがほとんどなので、小蹴りなどでチクチク押したりしつつ常にダッシュ投げを狙うというのが真ナコルルの戦法。持ち前のスピードを最大限に活用しないと勝利は難しい。


この状況はぁ−昔なら別にいって感じだったのにね。


こざかしく動いてダッシュ投げするのだ。

対戦攻略

この一撃にすべてを懸ける!!

覇王丸

対覇王丸戦も次第に研究されはじめバクチ弧月が自殺行為に等しくなった。頼れる技はあれしかないのか…。

担当：黒騎士(ズワウス)K-TAN

比較的に有効であったバクチ弧月斬が、今では過去の遺物となってしまったらしい。烈震斬からのバクチ弧月などがいい例だ。覇王丸にのこされた道は…。

狙え！斬鉄閃!!

覇王丸の遠距離立ち大斬りである斬鉄閃は、リーチが長く、出るのも速いので使用頻度は高い。

ただ、この技はすかしてしまうとスキが大きいゆえ、出すときは必ず相手に当てるようにしなければならない。

しかし、かと言ってこればっかり狙っていると、相手によっては伏せや前方転がりでこちらの技をかわしてから反撃をされてしまうことがある。

キャラによっては、通常技で簡単に止められてしまうことも知っておこう。チャムと幻十郎の大足払いなどがそうだ。

従って、立ち大斬りだけでなく、立ち中斬り、しゃがみ中斬り、大足払いなどの通常技と、必殺技の烈震斬を混ぜて使っていこう。

特に、大足払いは長く攻撃判定が残っているので、相手を惑わすことができる。

大足払いの先っぽが相手に届くか届かないぐらいの間合いで出すと効果的で、すかしたと思い込んだ相手がこちらを斬ろうとすると、大足払いが当たって結構転んでくれることが多い。



本当に先っぽを当てるように。

近距離間合いでは、あまり使わないほうがいいだろう。

空中での攻防

これは別に、対空技だと思ってもらっても構わない。

対空技は早めに出す弧月斬でもいいのだが、なにせ早めに出さねばならないので、反応が遅いとコマンド入力をミスしてしまったりすることもある。

そこで通常技の出番ということになる。

有効なのは登り、垂直、逃げジャンプ大斬り、中斬り、小蹴り、大蹴りなどが上げられる。

ジャンプ大斬りはオールラウンドだが、中斬りは垂直ジャンプで使ったほうが強い。

しかし、お互いに空中で斬り合うと覇王丸のほうが分が悪く、斬り負けることが多いのも事実。登りで落とそうとする反応速度が速くても負けるくらいだ。

そこで出てくるのがジャンプ蹴りで小と大の蹴りが強い。

間合いが近いときは、小と大のジャンプ蹴りを使い分けるといい。近ければ逃げ小蹴り、遠ければ大蹴りでいこう。

安全策を取るなら、蹴り技で返したほうがいいだろう。

基本的に、覇王丸から跳び込むときは、起き上がりのみにしかしないほうが無難だ。

偽旋風は使いよう？

例の竜巻を出さないほうのやつ。

出し所は相手の斬り攻撃が届くか届かない間合いか、起き上がりにタイミングを遅らせて出してみるといい。

これにひっかかって跳んで来てくれたら、ジャンプ攻撃や弧月斬で迎え撃とう。

このほかには、偽旋風→(遠)立ち大斬りや偽旋風→旋風裂斬などというやり方もある。

バクチ的な方法もあり、相手との間合いが、ちょうど1キャラ分ぐらい開いている距離で偽旋風を出し、これを斬ろうとする相手を弧月斬で返すというもの。この方法は、勝負にこだわらない人にお薦めだ。

ただ、これなどはやりすぎるとばれてしまうので、ほどほどに使っていくようにしよう。

ダッシュ攻撃からの組み立て

真サムでは、ダッシュをしながら相手を投げることができる。これを利用しない手はない。

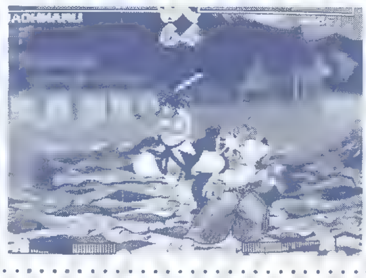
一つの例を挙げてみると、ダッシュからの投げや弧月斬の二択攻撃で相手を倒すことができたとする（投げのほうが確実ではある）。



ダッシュ投げは近くで出すと効果的。

そうしたら相手に密着して小足払いを2、3発重ねてフェイントをかけ、起き上がりそうになったら垂直ジャンプをして小蹴りを出し、着地に小足払いを2発ぐらいガードさせたらすかさずダッシュして投げてしまうのだ。

この投げの後も同じような戦法をとることができ、近づいて垂直ジャンプ小蹴り→垂直ジャンプ大蹴り（→(遠)立ち大斬り）や、垂直ジャンプ中蹴り→小足払い×3→ダッシュ小弧月斬という戦法もとれる。



一度倒せたら垂直ジャンプ小蹴りからラッシュだ。

覇王丸のラッシュだ。

ときおり立ち中斬り→（カラキャンセルでもいい）烈震斬を使ってもいいが、画面端に追い詰めた相手に使用すると、確実に反撃されるので、この場合は使わないようにしていこう。

酒攻撃で跳ね返せ！

酒攻撃は、相手の出す飛び道具を跳ね返すことができる。



うまく跳ね返して反撃しよう。

跳ね返せないのは、パクパクの出す頭の骨ぐらいだ。

近間で小と大でスピードを変えられるとつらいが、遠くからならなんとか反応できる。

特に、武器を破壊されたときに、飛び道具で削りにくる相手などに比較的有効である。

跳ね返せるタイミングを、把握しておくことが大切だ。

秘奥義の活用性

コマンドが複雑で、普通に出そうとしても、下段避けになってしまったり後転になってしまったりする。

しかし、普通に出しても反撃してくれと言っているようなものなので、しゃがみ大斬り・封神斬の連続技以外に使わないほうが無難だ。

また、起き上がりに出す場合は、小弧月のほうがいい。

天覇封神斬が全部入るのは、ごく稀でしかないぞ。

相手の体力が少ないときは、削りに使っても安心だ。怒ったとしても、ガードさせ続けることが可能である。

ちなみに、乱心した状態でのコマンドは、相手が右にいるとき↖→↗↑↖←→↑↗で出せるよ。

非常につらいです キャラ別対戦攻略

VS覇王丸 一発屋同志の斬りあいだっ！

うまく、立ち大斬りなどを当てられるほうの勝ち。

立ち中斬り→烈震斬などを混ぜていくといいだろう。

VS橘 右京 カウンターダメージに賭けろ!!

完璧に逃げつばめ↓残像↓足払い登りつばめorしゃがみ中斬り↓逃げつばめなどを出されると、こちら側は何もできない。



登りつばめガードに賭けろー

これに立ち中蹴りなどを混ぜられると、もううんざり感が漂いっぱなしだ。

残像で密着してくる相手は投げれるが、うまく間合いを開ける相手には相当厳しくなる。

ほかに注意することは、間合いが離れているときにくるしゃがみ大斬り、近いときは立ち、しゃがみの小中攻撃だ。

これらは、こちらの㊧立ち大斬りすら決めさせてくれない。

登りつばめ、しゃがみ大斬り、スライディング（立ち中蹴り）をガードしたら必ず大斬りでダメージを与えるようにしよう。

VS柳生十兵衛 ㊉いくぞ!・㊥くるな!

しゃがみ中斬り↓水月刀を出す相手には、烈震斬が使える。間合いが近いと喰らってしまうが、ある程度離れていれば、突きを喰らってからでも間に合う。絶も潰せるがちょっと怖い。

いくぞ投げには十分注意しよう。

VSシャルロット 俺には静が…

突きとしゃがみ大斬りが非常に嫌だ。ガードに徹して、㊧立ち大斬りや烈震斬にかけよう。

一度転ばせたら覇王丸ラッシュだ。

VSナコルル よっしゃあ!でたたみかけろ!

㊧立ち大斬り、立ち中斬り↓烈震斬で攻めていく。

近場で大足払いをガードした場合は、弧月斬が入る。

調子に乗って出していると、アンヌムツベを喰らうので気をつけていこう。

VS千両狂死郎 空中戦につき合うなっ!

空中戦が駄目なので、地上で闘っていくしかない。とは言うものの、地上戦でも分が悪いのだから困り物だ。

突きなどをバクチで伏せてから立ち大斬りを狙うか、間合いをとって烈震斬を当てにいこう。

こちらの大斬りを跳尾獅子で避けてから当てにくる狂死郎は、かなり強敵。

こいつの素手は強すぎっす。

VS王虎 尻を押しつけるのはやめてくれ

反撃のチャンス。それは近くで立ち大斬り、気功大撲殺などをガードしたときだ。

うまい相手だと反撃されない間合いから立ち大斬りを出してくるので、これにひっかからないように注意しなければならない。



こんなんで立ち大斬りを封じられるなんて。

また、立ち大斬りばかり狙っていると大撲殺や立ち大蹴りで潰されてしまうことも覚えておこう。

烈震斬にバクチ弧月斬をたまに混ぜて使おう。

VSアースクェイク もっと太れ!

向こうの立ち大斬り、しゃがみ大斬りに気をつけつつ、㊧立ち大斬りやジャンプ大斬りを狙っていく。

ケツ投げは、早くダッシュでくぐり抜けるか早めの弧月斬。または、ジャンプして回避しよう。

VS不知火幻庵 早々と自分の星へ帰れよ

しゃがみ小斬り、中斬り、小スラを出しながら近づかれると何もできない。

小の烈震斬でさえ、ガードさせても反撃を喰らうぐらいなのだ。

ダッシュからの二択で攻めていこう。

脱皮は大弧月斬で落とせるが、ワザとめくりガードして着地前にしゃがみ大斬りを決めるといい。

VSガルフォード 犬に負けるなよ!

ダッシュからのストライクヘッズが怖いので、足払いで牽制しながら㊧立ち大斬りや烈震斬を狙っていく。

着地や起き上がりに重ねるストライクヘッズは、弧月斬で返していきたいところだ。



レプリカアタックを凄煌斬で落としてみよう。

レプリカアタックと㊧立ち大斬りはガードしてから、こちらの㊧立ち大斬りが入る。

レプリカアタックは、ちょっと前に歩いてから斬りにいこう。怒ゲージが溜っていたら、凄煌斬を狙ってみるのもいい。

VS服部半蔵 天魔覆滅が曲者だ

基本的にはガルフォードと同じ。ガルフォードより立ち中斬りの攻撃判定が長いので注意が必要。



へたに手を出すと下に渦巻が…。

地斬はガードしたら、その場で大斬りボタンを連打しよう。

怒り状態の半蔵は、常に注意していないと、いつのまにか喰らっていたりするので、立ち大斬りは狙わないほうが無難かも…。

VS牙神幻十郎 めくり二連さえなければ…

なにせ、正面からめくられてしまうので、こちらから攻めようがない。㊧立ち大斬りは足払いで止められ、立ち中斬りの外から幻十郎のしゃがみ中斬りを決められてしまう。

ダッシュからの二択などを、駆使して闘おう。

怒り状態の幻十郎には、極力手を出さないようにしたい。

VSチャムチャム 史上最大の敵か!?

地上戦を挑むと、通常技のすべてが彼女のスライディングに負けてしまう。かと言って空中戦を仕掛けるととびひっかきが…。

スキをついて㊧立ち大斬りを狙うか、バクチ弧月を出すか。攻めにいくと負けてしまうので、むやみに攻めないことが大切だ。

立ち大斬り（ブーメラン）をガードしたら、すかさず立ち大斬りを決めよう。



このスライディング…何とかしてほしいよ。大斬り㊤の図。

VS花諷院和狆 腰は大丈夫か?

㊧立ち大斬りや烈震斬で仕掛ける。

近距離戦はあまり有利ではないので、近づかれたら、立ち小蹴りや小足払いで投げを防止しよう。

VSN・ズィーガー 削りがとても嫌!

ティガーコップが嫌なので、通常技を当てていくようにしなければならない。

めくりイェーガーに注意して闘おう。

対戦になると覇王丸は弱い。闘ってみると、覇王丸地獄変の意味がよくわかる。

烈震斬のスキが残像並だったらなぁ…。

真最強伝説は我にあり!!

橘右京

右京歴の浅い人でもいきなり上級者と対等に渡りあう方法を伝授。格好いい闘い方で勝ち抜こう。バックジャンプしてつばめを出してるだけじゃあ、まだまだ甘チャンだぜ!!

担当：FRS-N.O

まずは己を知れ!! 通常技有効活用編

右京の通常技は、前作侍魂よりも大幅にパワーアップが計られている。

それを端的に物語っているのが斬り系の技である。一見さほどリーチがないように見えるが実は非常に長い**しゃがみ小斬り、立ち中斬り**。このふたつの技が右京で最も使える斬り技だ。しかも、両方ともキャンセルをかけることができるため、ヒットしたら残像踏み込み斬りにつなげるのがセオリーである（相手にヒットしたのを確認してから残像のコマンドを入力しても間に合うということを覚えておこう）。

つぎに、接近戦時の通常技で使えるのがなんといっても**しゃがみ小蹴り**。この技はキャンセルが効かないが、出るのもヒットするのも早く、判定も強い。相手と近い間合いでもつれたときには、とりあえずこの技を連打するのが安全策といえる。この技がいかに隙のない技かということは、しゃがみ小蹴り→昇りつばめ返しがキャンセル技でもないのに連続技になることでも判ってもらえると思う。**補足までに、しゃがみ小蹴りがヒットしたら、立ちの小蹴りor中斬りにつなげることが可能。**

地対地の斬り合いは早い話、前述のしゃがみ小斬り、立ち中斬り、しゃがみ小蹴りの3つの技を駆使すればOKだ。と、なると次は相手の跳び込みを返す、対空技編といこう。

前作ではしゃがみ大蹴りが究極対空と言われるまで強かった。今回は正直なところ、この技は対空としての用を成さない。では何がいいのかというと、**しゃがみ中蹴り**だ。この技も前作でしゃがみ大蹴り並に強かったが（実は前作も中の方がいいという話もあるが…。大は2段技なので当てたときのダメージも低かったし、真侍でメインに使うのは中の方だ。この技は、身近で覇王丸を例にとってみると、彼の跳びこみ攻撃をすべて返せるほど強いのだ。

だいたい使い方としては、相手の跳び込みが頂点に届いたくらいから技を出す、つまり、しゃがみ中蹴りが出ているところに相手が乗っかってくるような感じになるように出そう。

対空に関して言うと、さすがに全キャラ全技を返すというのは無理だ。とりあえず、相手がジャンプのどのへんで技を出すかということも少々絡んでくるが、どうもしゃがみ中蹴りが潰される、と思ったときには、**立ち大斬り**を使ってみよう。これも技が出切ってしまえばかなり強力な対空となる。ただ、しゃがみ中蹴りほど姿勢を低くしないし、技が出るのも大斬りのためにしゃがみ中蹴り程早く出ないのが難点だが、しゃがみ中蹴りよりもほんの少しだけ早く出せれば、返せないものはないほどに強力である。ちなみに、相手の跳び込みが明らかに深く、歩けば潜れるような場合、相手のジャンプを潜り抜けて、立ち大斬りを2段当て、キャンセル残像踏み込み斬りの3段をくらわすことができる。比較的にジャンプが高く、潜りやすい相手には前述の方法よりもこちらを狙っていこう。

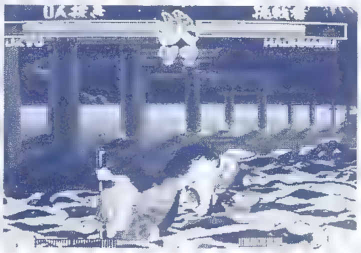
これらは地上で返す場合を前提とした対空技だが、右京の対空はなにも地上技だけじゃない。例えば、シャルロットなどジャンプの速いキャラクターには、バックジャンプの**昇り大斬り**がおすすめだ。方向は、相手との間合いにもよるが遠めのときには垂直昇りジャンプ大斬りを代用するといい。この大斬りは、水平抜き2連というだけあって攻撃判定が2度出る。だから、ボタンを押すタイミングはジャンプしたらすぐで構わない。



立ち中斬りがヒットしたら急いでキャンセル残像につなごう。



接近の乱戦に強い。



ちょっと意外な対空・しゃがみ中蹴り



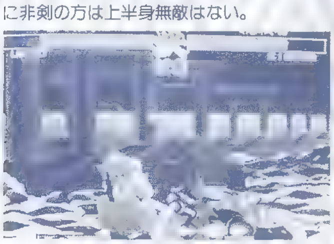
ジャンプのトロイ奴はくぐって立ち大斬り。

これが択一攻撃へつながる必殺技編

基本的に今回増えた必殺技は3つ。残像踏み込み斬り、非剣ささめゆき、そして武器破壊技のツバメ六連。これに従来の秘剣ささめゆき、つばめ返しが加わる。最も右京に必要な残像踏み込み斬りについては、別にスペースを取って攻略しているので（119P）そちらを参照して頂きたい。ここでは残像以外の技について触れてみよう。

●非剣ささめゆき

秘剣ささめゆきのフェイント版。リンゴを投げるだけで剣は出さない。そのリンゴを投げるモーションもよく見ると実は秘剣とは微妙に違うのだが、そうそう見切れるものではない。主に、相手の起き上がりに出し、いきなり昇りつばめか投げの2択戦法に使える。



実はよ～くみると違うんだけどね。ちなみに非剣の方は上半身無敵はない。

●秘剣ささめゆき

真になって攻撃するまでが長くなってしまったため、前作のようなジャンプ大斬り→立ち大斬りキャンセル秘剣ささめゆき、といった連続技に使うことができなくなってしまった。対空にならないこともないが、やはり今回は相手の起き上がりに重ねる、削り技として使うのが一番有効な使い途のようだ。このときに使うのは小のささめゆき。小は剣を振り始めるまでがかなり長いので、それを計算に入れて重ねるようにしたい。

ちなみに小、中、大ともリンゴを投げるまで上半身が無敵となっている。強い跳び込みに対して妙に対空になると思ったら、実はこんな訳があったのだ。小で出す理由は、技が終ったときの隙を考えてのことで、小なら反撃を受けないからだ。中や大は重ねやすいのだが、終ったあとの隙が大きいという欠点を持っている。

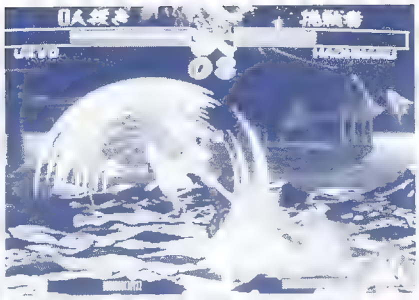
●秘剣つばめ返し

以前と同じく、地上でコマンド入力してジャンプした直後にボタン、でも出せるし、バックダッシュ中に入力しても出せる。なんといってもうれしいのが、昇りつばめは剣



削るのは小ささめゆきで。

の部分が前作同様しゃがみガード不可能であるというところだ（ジャンプ攻撃なんだから当然といえば当然だが…）。



伏せても当る垂直昇りつばめ。

上巻で触れたが、ガードされると、小と中は跳ね返り、大は相手方向へ跳ねるのだが、これができたからといって、ガードされても反撃されないというわけではないので、ヒットされるとき以外はバクチで昇りつばめはかなり危険。とはいえ、昇りつばめの剣先を当てる感じの間合いから出せば、反撃は受けない。これは中残像のあと（または一回小足払いをはさむ）などに狙ってみよう。

また、バックステップつばめ（大）で相手の飛び道具をくぐってつばめ部分を当てる戦法も対十兵衛戦などで有効だ。

●ツバメ六連

上巻では、めくりに使えることや、つばめ返しと違ってしゃがみガード可能なこと、武器破壊技の中では攻撃力がかなり大きい部類に入ることなどを解説した。あれから、新たに判明したことは、最初のリンゴを放るモーションのときに秘剣ささめゆき同様上半身無敵であることだ。うまくタイミングを合わせれば、



六連にも出かかりに上半身無敵がある。

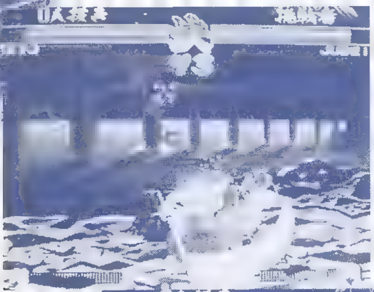
直線的な突きをスカしつつ六連を入れることができるぞ。対空としても一応有効だが、使うなら相手のジャンプが頂点につく前にコマンドを入力しないと間に合わない。

また、必殺技のくせに削れないので、相手が残り体力0ドットだからって突っこんでいかないようにね。ちなみに、六連を出すときにCボタンを押しっ放しにしておくと…。

実戦編
残りタイムがあまりないときに体力負けしている場合

ここでいう残りタイム少々とは残20〜15秒くらいを指す。こういうときは、画面端以外で有効な「短時間ラッシュ」が使える。

やり方は、中残像↓しゃがみ小蹴り↓中残像↓しゃがみ小蹴り…とタイミングよくつないでいく連係コンビネーションだ。中残像は2ドット削り技だし、中残像のあと昇りつばめを警戒して立ちガードしている相手にはしゃがみ小蹴り↓立ち中斬りキャンセル残像の3段を叩きこもう。もし、このコンビネーションをすべてしゃがみガードしているようなら、イチかバチか昇りつばめにかけるしかない。



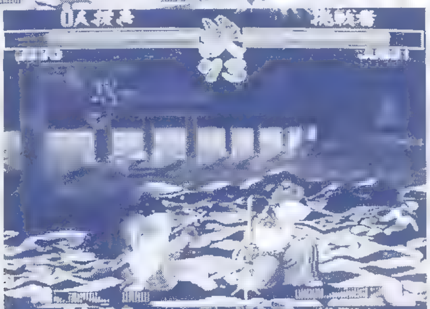
まず中残像で削る。

また、相手の起き上がりには起き上がり投げに気をつけて、小残像で裏回りする4択にもっていこう。小残像で毎回裏回りするのがバレているようなら、小残像と同じタイミングで中か大残像にしてやれば、正面で止まる。裏に回るときは完全に裏に回ってから昇りつばめのコマンドを入力しよう。裏回り中からあせってコマンド入力すると前転が暴発するので充分に注意されたし。

ひとクセあるこいつらには要注意!! 対キャラ別アドバイス

●VS覇王丸

「よっしゃぁ〜!!」と突然斬りかかってくる烈震斬。これは小で先をギリギリガードさせると、反撃を試みようとした相手に狐月斬がヒットするというワナが待っている。烈震斬をガードしたらフェイントで一瞬ピクッとしゃがんでみよう。そこに狐月斬がくればガード後には…大人の時間だぁ〜!!



すぐしゃがみ小蹴り。



隙なく中残像につなげる。

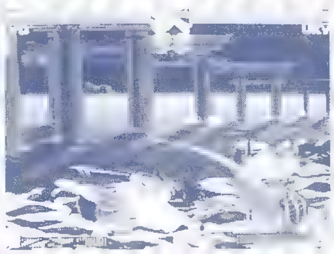
●VS橘 右京

上巻でも触れたが、真侍ではしゃがみ大斬りが立ちガードできない。あと、昇りつばめも当然しゃがみガードできない。いつも自分でやってて忘れがち。バックジャンプでつばめばっかり撃つ奴はダッシュでなるべく接近してわざと刀部分をガードしてしまえ



バックジャンプつばめオンリーの奴にはダッシュして立ちガード…

…跳ね返る右京にしゃがみ大斬り。



しゃがみ大斬りは立ちガード不可。

●VS柳生十兵衛

右京は立ち中斬りが強いので多用しがちだが、十兵衛は心眼刀という当て身技がある。これに取られがちなので、しゃがみ技メインでいこう。

●VS牙神幻十郎

こいつの三連殺は大でくるとめくりガード、中でも間合いによりめくりになる。一発目さえガードできればあとは正方向ガードでいい。突然の一発大斬りにも気を配ろう。

●VSチャムチャム

スライディング依存君には下段避けで対応。とびひっかきは思い切り前へダッシュしてしまうといい。

●VS花諷院和狆

とび込みに注意。安易に地上対空で返そうとすると支杖螺旋脚のエジキだ。落ちついてガードするか、ジャンプ大斬りなどで落とそう。



螺旋脚には要注意。このように対空技が空振りしてしまう。

●VSナインハルトズィーガー

削り専門ズィーガーには、ヴルカーン・エクスプロイズンをガードして残像踏み込み斬りを出せば相手の硬直中に技を入れることができる。



相手が昇りつばめを嫌って立ちガードしたら３段につなげる。

同時押しなぞ必要ない
柳生十兵衛

主に使うのは小斬りと中斬りのみ。水月刀で跳ばせてジャンプ中斬りで落とす理想形に持ち込もう。

担当：SC派ぴぐ

基本はコレだ!! 跳ばせて中斬り

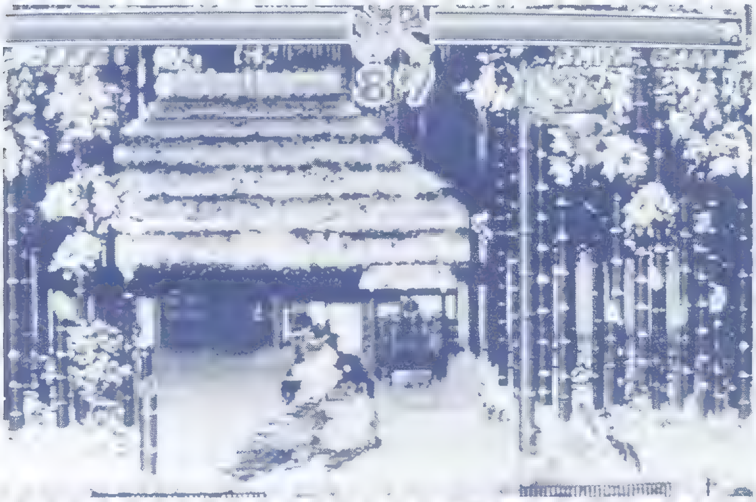
十兵衛には超強力な対空技、その名も"昇り中斬り"があるので、どうにかして相手を跳ばせたい。

そこで登場するのが言わずと知れた水月刀だ。いかにうまいタイミングで水月刀を撃てるかにすべてがかかっているぞ。

水月刀はいささか撃った後の硬直が長いので、跳び込まれないように注意したい。跳び込み防止として、しゃがみ中斬りや中足払いなどにキャンセルをかけつつ使っていこう。

普段から水月刀を多めに使っておけば、怒ゲージがたまったときに絶 水月刀で相手を引っかけますくなる。しゃがみ中斬り絶 水月刀は積極的に狙っていこう。

また水月刀は端～端に離れたときもかなり有効に使っていける。水月刀を撃ったらとりあえずダッシュしてみて、相手が垂直ジャンプで避けたら昇り中斬りで落とし、斜めに跳んできたら着地付近を狙って立ち大斬りかしゃがみ中斬りを出していこう。


遠距離戦での奥の手"水月刀をダッシュで追いかけて昇り斬り"だ。

水月刀は小中大で跳ぶスピードや硬直の長さが異なる。大なら跳ぶスピードは速いものの硬直が長いので接近戦では使えない。遠く離れた間合いで避けるタイミングを狂わせるために使っていこう。

極めろ!!心眼刀

ハッキリ言ってしまおう。対戦で勝つためには心眼刀など必要ない。が、まぁそこはそれ、あまり無下に扱うのもアレなので、実用的なレベルの話だけしておこう。

心眼刀を使ってもいい相手は、おおむね覇王丸、シャルロット、半ガルくらいに限定されてしまう。彼らはある程度、立ち斬りを使わざるをえないので、そこを狙いすましてナイスキャッチといこう。

相手の立ち斬りを誘うために有効な使い方が、立ち中斬り空振りキャンセル心眼刀や心眼刀→心眼刀の連続入力など。半ガルが相手なら彼らの中斬りの間合いギリギリでおもむろに出してみてもいいだろう。


目の前で立ち中斬りを残像キャンセルして心眼刀の罠が待ち受ける。

最後に付け加えておくが、心眼刀もコマンド受け付け時間はかなり長いので、あらかじめコマンドだけ入力しておいて相手の斬りにタイミングを合わせて最後のAボタンを押すようにすると多少はうまくいくようになるだろう。

素手の極意

なんとあろうことか武器破壊技をくらってしまった、あるいは鍔競り合いで武器をはじかれてしまった。そんなときでも十兵衛なら慌てることはなにもない。

十兵衛は素手の大パンチがめっぽう強く、地上戦でも立ちやしゃがみの大パンチを出していれば、また剣を拾うときまで結構闘っていける。ほかに地上では中足払いも強いし、対空には昇り大パンチがかなり使える。

素手ダイヤグラム（そんなものは実在しません）では最強クラスに位置する十兵衛だけに、武器がなくなってもあきらめるな。

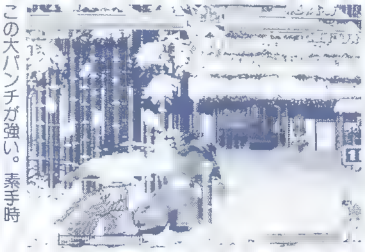

この大パンチが強い。素手時はコレで…。

VS覇王丸 烈震斬を落としつつ

小の烈震斬は非常に厄介だが立ち小斬りで落とすことができるので、少し距離が開いたら牽制として小斬りを多めに使っていこう。

また、しゃがみ中斬り水月刀は水月刀を読まれると烈震斬をくらうことになるので、水月刀はなるべく控えよう。

覇王丸は心眼刀を決めやすい相手なので積極的に使ってみるべし。


烈震斬を封じれば覇王丸の脅威は半減。

VS橘 右京 うなれ水月刀

右京に対しては水月刀をドンドン使っていこう。これであのイヤな残像踏み込み斬りをある程度抑えることができる（相撃ちにはなるが）。

右京のいきなりのしゃがみ大斬りと近距離での昇りツバメが怖いので、近寄られたらしゃがみ中斬りで追い払おう。中斬りが当たればもちろん水月刀もセットで撃っておくように。

VS柳生十兵衛 水月刀はいつ撃つ

同キャラ戦ということもあって読み合いが闘いの中でも大きなウェイトを占めることになる。

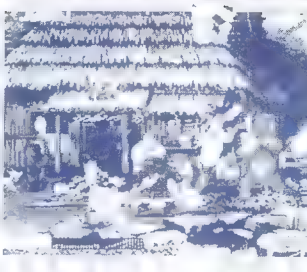
こちらが水月刀を撃つタイミングを悟られないように、そして相手の水月刀を読んで跳び込むのだ。

VSナコルル 水月刀乱れ撃ちじゃ～

ナコルルはジャンプが緩やかなので跳ばれても容易に落とすことができる。というわけでナコルル戦では調子に乗って水月刀を撃ちまくろう。

ナコルルのジャンプ大キックは下方向に強いので、間合いが近ければ昇り斬りに行くより潜って立ち小斬りで落としてもよい。

早まってこちらから跳び込んだりしないように。



CPU戦で使える潜り小斬りは対戦でも有効。

VSシャルロット 突き合いは避けろ

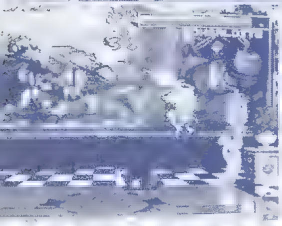
突き合戦ではシャルロットのほうに分があるのは否めない。とは言ってもシャルロット側が突きを空振りすれば、その隙にこっちの中突きが入る。気合で見切ろう。

ここで注意してほしいのが中突きが当たっても水月刀を撃ってはいけないということ。シャルロットには跳び込まれてしまおう。中突きの隙が気になるなら心眼刀で戻りモーションをキャンセルしよう。

シャルロットに主導権を握られるのがイヤなら思い切って跳び込んでみよう。このとき普段より早めに中斬りを出しておき、昇り斬りにきたシャルロットの頭を抑えるようにしよう。



中突きは届かないが、実はしゃがみ大斬りの間合いの中。要注意。



頭打ちを狙った早めの中斬り。もちろんほかの相手にも有効だ。

VS千両狂死郎 徹底して離れるべし

近距離で水月刀をガードされての大斬りが怖いうえに突きの性能も狂死郎のほうが上手なので、とにかく離れて水月刀という地味な闘いを強いられる。狂死郎のジャンプは対空時間が長いので〝弱水月刀をダッシュで追いかけて昇り斬り〟戦法も使える。

VS王虎 ケツに御用心

王虎のケツ跳び込みがかなりの困り者。これがあるため気軽に水月刀が撃てない。

王虎に対してはじっくりと立ち小斬りで牽制しつつ、焦れて跳んできたところを昇り中斬りで確実に返していくようにしよう。

VSアースクェイク 昇り、逃げ中斬り大活躍

アースクェイクの伸びる大斬りやフジヤマ振り回しモードには手の出しようがないが、間隙をぬって跳び込むことができれば形勢は逆転する。

こっちのジャンプを見たらアースクェイクは昇り斬りで返そうとしてくるはずなので、上からつぶすように早めに中斬りを出す。着地したら小斬り、小蹴り、中蹴りといった小技を当てつつ最後に逃げ中斬りを狙う。着地したらまたすぐに跳び込んでいこう。

中足払いでガードを下げさせておいて、



逃げ中斬りが見事に命中。

VS不知火幻庵 水月刀でじっくり攻めろ

基本的にはシャルロットと相手にしたときと同じだが、対空がしっかりしている分だけ幻庵のほうがタチが悪い。

しかしジャンプが緩いため水月刀を見てからでは跳び込んでこれないので、多少接近しても思い切って撃ってしまって構わない。

立ち小、中斬りで幻庵のしゃがみ斬りを返せる（こともある）ので足も使っていこう。



しゃがみ斬りは返せるが立ち斬りには弱い。過信は禁物だ。

VSガルフォード、服部半蔵 いざ出番だ心眼刀

立った状態での斬り合いが多くなるので心眼刀が威力を発揮する。

また忍者側が跳び込んでくるときも自然と大斬りが多くなるので、これも心眼刀の格好の的だ。

水月刀や中突きでジャンプを誘おう。



なぜか捕れない風車斬り。納得いかねぇ〜。

VS牙神幻十郎 一発注意!!

水月刀を先読みしてのジャンプ大斬りをくらってしまうと気絶寸前の大ダメージを受けるので、中突き火月刀などのミエミエの使いかたは避けるべし。

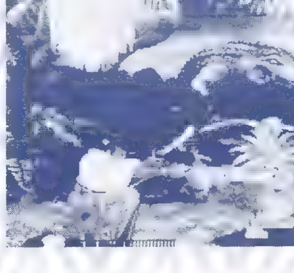
三連殺などでかく乱されてもあわてず、安全圏から水月刀で牽制していこう。

また幻十郎は跳んできたとしても大斬りから入ってくるとは限らず、大蹴りを使ってくる場合も多いので対空に心眼刀を狙わないように。

VSチャムチャム 跳びひっかきに騙されるな

チャムチャムは水月刀を跳びひっかきでかわしにくることが多い。声と軌道に注意すれば決して見極められないものではないので、落ち着いて対処しよう。

起き上がりにパクパクガブルで削られるのが悔しい人は起き上がると同時にタイミングよくジャンプ（目ジャンプ）して跳び込んでいこう。余裕があれば中突きで相撃ちを取ってもいいぞ。



チャムチャム側の重ねがアマければ反撃できるぞ。

VS花諷院和狆 好きなように料理しよう

接近戦ではしゃがみ小、中斬りがあるので斬り合いは問題ない。

空中戦になっても中斬りがあるし、式神を連発する砲台和狆に対してはこちらも砲台となれば飛び道具の撃ち合いでもひけを取らない。

十兵衛側が自由に動ける相手だ。

VSナインハルト・ズィーガー 積極的に仕掛けよ

いったん受け身に回ってしまうとヴァルカーン・ドリュッケンやファイアーストゥームによる水月刀のはじき返しで不利になってしまう。

思い切って跳び込んで小斬りや中足払いといった小技のスピードで優位に立とう。

対戦攻略

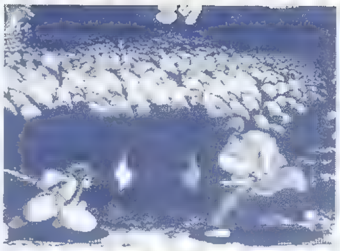
シャンナカムイ流の極意は歩法にあり！

ナコルル

攻めても待ってもつらいナコルル。ここはひとつ、攻めるふりして待ってみよう,,。

担当：アペフチカムイコスギ

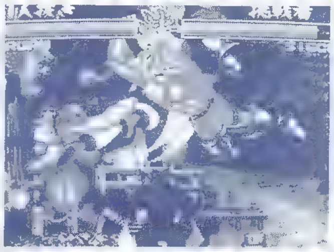
ナコルルの戦法の基本中の基本、それは（前方）ダッシュ&ガードである。ダッシュで接近し、相手の技のリーチ、スピードを頭に入れた上でタイミングを読み、ガード。これをくり返し、じわじわと接近していくのだ。この戦法の狙いは受け返しを発生させること、それとときどきダッシュのタイミングを変えて、技の空振りを誘うことである。



見てから間に合うものもあれば、そうでないものも。待ち気味の相手にはダッシュ投げを多く使っていこう。

こうして技の空振り、あるいは技の出掛りに小アンヌorダッシュ投げを狙っていく。

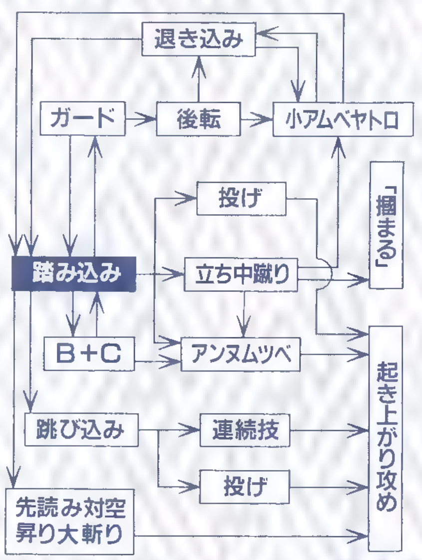
遠くでリーチの長い（隙の大きい）技や飛び道具でダッシュを止めようとする相手には、ダッシュからそのまま跳び込むのも効果的だ。



やはり強力、昇り大斬り。タイミング次第で間合いを無視できる。

一応「攻め」のフローチャートをのせておくが、これはあくまでも一例。「読まれないこと」と「先読み」が勝利の必須条件であるナコルルが型にはまった動きをしても意味がないからだ。

というわけで、ここからは攻め、あるいは守りを構成する要素を個々に見ていくとしよう。



必殺技にも通常技にも頼れないナコにとって、ダッシュはそれほどまでに重要。ではほかのかわし技系はどうか、見てみましょうか。

●退き込み（後方ダッシュ）

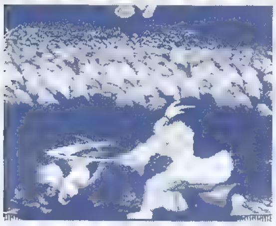
ズームアップ中は絶対使うな、と本当に命令したいぐらい、やっちゃいけない行為。

ズームアウトがナコルルのバックダッシュスピードについてこれず、アップ時の画面端にひっかかってしまうのだ。それでなくても判定が小さくなっていたりはしないのでぜんぜん使えない。転ばせたときぐらいかな。使えるのは。

●前転

これもまた使えない。ナコの前転は移動距離、時間ともに長すぎるのだ。せっかく先読みバッチリでかわしても、たいてい相手のほうが先に動けるようになってしまう。

連続技の的だったりする。



●後転

基本的に間合いを離したい時にはこれを使おう。後転中に攻撃を喰らうことはまずない。↙↙で出しにくい人は⬇↙⬇↙で出してみよう。こちらの方がガードしやすいぞ。



←⬇↙⬇↙で後転キャンセルアンヌ。いろいろやってみよう。

●伏せ

無意味。伏せ→アンヌなど、できれば便利そうだが、コマンド上不可能。単なるおちょくりだねえ。

●下段避け（B+C）

近距離で退き込みのかわりに多用するのがこれ。足元どころか、体の前半分以上が無敵なので、上段の攻撃に対しても使いまくっても構わない。

踏み込みから使う場合はしっかりとレバーを後ろに入れてから（同時は不可）B+Cで出そう。

起き上がりを攻めろ！

起き上がり攻めの中核を成すのは垂直ジャンプ大蹴り。これについては増刊①を参照のこと。当たれば小レラ（アンヌ）が入る。そのほかには、めくり狙いのヤトロポックがある。相手が動けないうちにいいポジションを確保しよう。当たれば大ダメージだ。

そして、もう1つはアペフチカムイリムセによる削り。ガードされても反撃は受けにくいし、手を出そうとして途中から喰らうこともある。

立ち中蹴りからのキャンセル（➘⬇↙←と入力して中蹴り）、それから➡⬇➘で使っていこう。

カムイムツのオートめくり！

相手が画面端にいるときにカムイムツベを、相手に当たる前に画面端につくように出す。こうするとカムイムツベは画面端に沿ってまっすぐ落ちていく。こうすると、右京、幻庵、幻十郎、チャムチャム、和狆、ズィーガーに対してはめくりで当たる。これ以外の



この辺からカムイ。相手がガードしているのに注目。

キャラにも、画面端との間に1～半キャラ分の隙間があれば、めくれるぞ。「掴まっている」状態そのものが攻撃と認識されているらしく、相手はガード状態になるので意外と使える。起き上がりに狙ってみよう。

反撃の心得 ナコルル編

●グループA…しゃがみ大斬り（2段）が安定。立ち（しゃがみ）中斬り→レラや、中カムイリムセ（3段、100%気絶）が入る。

●グループA'…しゃがみ大斬り（2段）が最適。

●グループB…中アンヌムツベが入る。

●グループC…ダッシュ中斬り→小レラが入る。

確実なのは、こんなところだ。

グループ別、ガード後反撃可能な技

A	アンヌムツベ、カムイムツヘ、スプラッシュファント(大)、ファットチェーンソー、三連殺(画面or 2つ以上で密着)、メタモアニマルアタック
A'	烈震斬(画面端)、つばめ返し(大)、スプラッシュファント(中)、爪つまみ、支杖螺旋脚、ヴォルフファンゲン、ブリッツイェーガー(めくり)、つばめ六連(めくり)、オベラツィオンティーガー(めくり)
B	つばめ返し(小・中)、ささめ雪、八相発破、跳尾獅子、火炎曲舞、手裏剣（間合いによる)、ヘッド(リア)レプリカ、ファットレプリカ、ファットブレス、うつせみ地斬(小アンヌ)、肉転突き、縛鎖杖撃、とびひっかき(空振り時)、ヴァルカーンシリーズ(1段目、空中喰らい後)、天覇凄煌斬、つばめ六連、スプラッシュグラディション、血肉の舞、仁王符霊殺
C	弧月斬(アンヌ)、ニッ角羅刀・改、パワーグラデーション、気功旋風撃、光翼刃、手裏剣(くぐった時)、大爆転(空振り)、天覇封神斬(アンヌ)

コマンド入力のメカニズム

ナコルルを使っていて、必殺技が出にくい、入力していないのに出てしまった、ということはないかな？実はそれにはちゃんとした理由がある

のだ。その理由の1つは**レバーの最後とボタンは同時入力ではない**、ということ。アンヌムツベなら、←↙↓＋斬るではなく、←↙↓で一瞬待ってから斬るボタン。あるいは最後にレバーをニュートラルにしてからボタンと覚えておいてもいい。その他には…。

●アンヌ／レラムツベ

どうもレラが出しにくい、それもそのはずで←↙↓↘→と入力してしまうとアンヌが優先される。入力受付時間がかなり長いため、←↙（立ち～しゃがみガード）とやってしまうと、一度ニュートラルにもどしてから↓↘→とやってもアンヌが出てしまう。これはもうどうしようもないので覚えておくしかない。

アンヌの入力で気をつけるのは、新作有効だったガードアンヌ（←↙↓↙と入力して、おき、相手の出方を見てからボタン）は不可能。カムイリムセが出る（理由は←）。

●カムイリムセ

この技は←↓↙＋**斬る**、でも出せる。単にしゃがみ斬りを出そうとして、カムイリムセが出てしまうのもこのためだ。

VS覇王丸 下段避けを使いこなせ

間合いさえ間違えなければ、大半の通常技はB＋Cでかわせる。立ち大、中斬りに対しては、大足払いが超有効。しゃがみ斬り、足払いに注意して、ダッシュでゆさぶりをかけていこう。旋風裂斬はカムイリムセで返しやすいぞ。

VS橘 右京 アンヌが使える!?

中～遠距離で中斬りと残像しか使わない。こんな右京には、先読みでどんどん小・中アンヌを出しまくってもかまわない。ガードされても大きな反撃を受けないのがうれしい。しゃがみ大斬りには要注意、ガードしたらしゃがみ大斬りを入れてやろう。

VS柳生十兵衛 水月刃を追い払え

キャンセルしまくりの攻め十兵衛なら、キャンセルのタイミングを読んで中カムイリムセ。タイミングが合えば、水月刃だろうが、二ッ角すかし投げも返せるぞ。遠距離で水月刃↓対空逃げ中斬りと地道にやってくるようなら、こちらも地道に水月刃を跳ね返していこう。そのうち必ず、こちらのタイミングを狂わせるために大水月刃を撃ってくるハズ、先読み気味に跳び込み、連続技を決めてやろう。とにかくまともに闘おうとはしないこと。

VSナコルル 顔が違えば当然性格も…

最初は相手の動きを把握することが先決。動きさえわかってしまえば、ナコの弱点などいくらでもある。一応いくつかあげると…

・バクチャンヌ…無理に攻める必要なし、ダッシュ&ガードで誘おう。

・アムベヤトロ…CPUと同じように中アンヌでくぐる。

・ママハハに掴まる…高度を上げる前に昇り大斬り。真下に降りるようなら着地（硬直あり）を投げてしまおう。

・待ち…ナコルルにはダッシュ投げを止められるような技が少ない、投げてしまえ。

…とはいえ暴れた者勝ちになってしまうことも少なくない。

VSシャルロット 最高の練習相手でも強いぞ

ダッシュ&ガードの基本戦法でいこう。突きばかりちくちく出してくるようなら、立ち小・中蹴りが有効。近くでトライスラッシュを出されても、ひるまず小アンヌで下をくぐろう。注意すべきはしゃがみ大斬り、足元の守りはしっかりと。やはり決め手は昇り大斬り。中・大斬りでの跳び込みはすべてこれで返せる。蹴りでの跳び込みは大足払いで返そう。

VS千両狂死郎 ひどいぃい！もはや運のみ

立ち中斬りにアンヌを合わせる、しゃがみ中・大斬りがスカったら即アンヌ。確実なのはこれぐらい。調子にのって必殺技を連発してくればありがたいんだけど…。画面端に追い込まれたら、ガチガチに待つこと、投げに来たところが最大のチャンスだ。

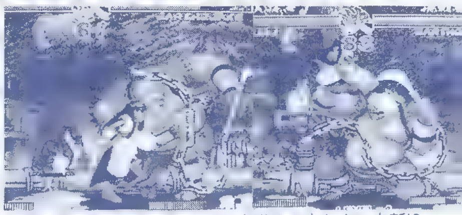
VS王虎 よく見るとペアルック？

唯一ナコルル有利の組み合わせ。しゃがみ斬りに気をつけつつ、小、中のアムベヤトロ。跳んできたら大足払い。

とにかく近づかせないこと。

VSアースクェイク 接近してからが勝負！

ダッシュ&ガードでひたすら接近。このときのガードは必ずしゃがみガード。一度接近したら昇り中蹴り（しゃがみガード不可）で相手の後ろに着地し、投げ。対応策を知らない相手にはこれだけでハマる。昇り中蹴りの後、逃げジャンプ攻撃で返してくるようなら、中蹴りのかわりに昇り大斬りだ（実はこれが本命）。ちなみに、ジャンプせずに振り向いてからの小斬り、蹴りで返すようなら、めくり大斬りが入る。アースクェイクの対ナコのところも読んでおくと参考になるぞ。



昇り中蹴り。立ち小・中斬りに注意。着地投げに行こう。

VS不知火幻庵 しゃがまないでおねがい

しゃがんでいる幻庵を投げられないのは、あまりにも痛い。一応しゃがみ小・中斬り、とスライディングの出かかりに、しゃがみ小・中斬りが狙える。あとはB＋Cでしゃがみ中斬りをかわして小アンヌとか…。脱皮技は小ママハハで返そう。跳び込みや爪つまみをやってきたらチャンス！絶対ものにしよう。

VSガルフォード 動物の性能差か？

通常技のみで押されるとかなりキツい。犬技もイヤだが、一応チャンス。マシンガン、レプリカにはダッシュ投げ、ラッシュ犬にはアンヌorジャンプ大斬り。

VS服部半蔵 待たれても攻められて…

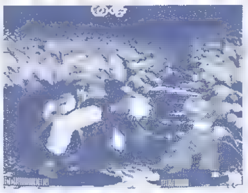
待たれると、足払いやしゃがみ大斬りの早さ、長さが邪魔で攻め込めないし、攻められれば、それに加えてダッシュモズを止められる技がないのでキツイ。爆炎龍が最大のチャンス。大斬りで跳び込め。天舞ガード後、中アンヌが入るが、必ず地斬で斬られるので、止めや、体力差が大きいとき以外は使わないこと。



天舞をアンヌで斬っても…。

VS牙神幻十郎 強さは使い手次第

画面端にいれば三連殺でめくられることもないし、ガード後の反撃もいいのが入るので、常に画面端を意識して闘っていこう。小アンヌやダッシュ中蹴り（投げ）が有効。



めくり三連殺だと投げになる。便利な中蹴り。

跳び込みには当然昇り大斬りだ。桜華斬には読まれないように跳び込み、アンヌ、カムイリムセ（跳ね返し）を使い分け、返していこう。

イヤなのは幻十郎の中斬りがギリギリとどく間合いで待たれ、中斬り（or小牙）と大牙の二択。中斬りを空振ってくれればアンヌが間に合うが…。

ムツベと名のつく技がガードされると、体力満タンからでも死亡確定だ。

VSチャムチャム 足元に注意！

超待ちでいく。ひたすらしゃがみガードでスライディングの前後の隙にしゃがみ中斬りを当てていこう。時々、しゃがみ中斬りのかわりにしゃがみ大斬りも狙っていこう。

跳び込みは適格に、間合いに応じて昇り、逃げ、垂直の大斬りを使い分けていこう。

VS花諷院和狆 必殺！式神がえし

炎の式神は確実にカムイリムセで返していこう。接近戦ではしゃがみ中斬りと笠に注意。決して喰らわないように。

最終的には空中戦になってくるが、これは互角。読み合いだ。

VSN・ズィーガー グリート？エクスプロイズン？

ズィーガーの闘い方に応じて、こちらも大きく戦法を変える必要がある。

削りズィーガーの場合、中距離でのヴァルカーンに、先読みで跳び込み、大斬り→レラ。これが最大の狙いとなる。

跳び込み等からのティーガーコップ3段を狙ってくるような相手だと、対空が重要になってくる。幸いナコルルはめくられない（当たらない）。

ほほ大足払いで安定するが時々、昇り大斬りにいこう。

対戦攻略

お姉さま…強すぎて涙が止まりません

シャルロット

とにかく基本性能の高いシャルロット。美しい剣技で、敵を倒すのだ！

担当：全日本シャルロッ党党首MoMo

対戦ダイヤグラムでは、かなり上位にいるシャルロット。その強さの理由は、やはり通常技、基本性能のよさだろう。

しかし、いくら基本性能がよくても、その性能にたよってばかりでは勝ち抜けないだろう。

高い基本性能をうまく使ってやる。それが、真のシャルロット使いだ。

まずは地上戦から

シャルロットのメイン武器となるのが、遠距離小、中斬りだ。この技はリーチがあり、スピードもあるので使いやすいのだ。この小、中斬りは非常に強く、相手の技を出かかりで止めることがほとんどだ。

ではどうやって使うかというと、小、中斬りの剣先が当たるか当たらないかの間合いで、突きまくるのだ。ただ突くだけではなく、小斬り、中斬り、立ち、しゃがみをうまく混ぜて出していこう。これで無闇に反撃するような相手ならば、次々と突きに当たってくれるだろう。


相手の技を止めることが多いのだ。

また、一発当てて相手の反撃を誘い、そのスキに中斬りを決める戦法もある。

この突きの役目はこれだけではなく、相手を跳ばせることが目的でもあるのだ。とにかく、相手が嫌になるほど突きまくるのだ。

このほかに、地上戦で意外と使えるのが、遠距離しゃがみ大斬りだ。この技は出るのが早く、リーチがあり、しかも立ちガードができないのだ。これを小、中斬りに混ぜて使うと、かなり効果があるぞ。さらにダメージもハンパではないので、一発を狙っていこう。


立ちガードできないので、よく当たる攻撃だ。

しかし、いくら追い払っても、シャルロットの苦手な近距離戦になってしまうこともあるだろう。そんなときは、小、中足払いがいいぞ。この足払いは非常に強く、近距離戦では絶対に必要な技だ。ぜひ覚えておこう。

跳び込みに勝負を賭けろ！

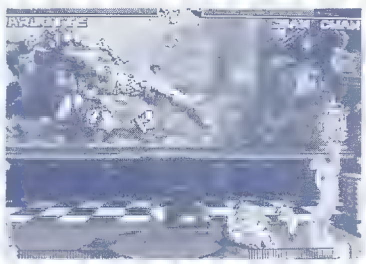
地上戦ばかりではなかなか決着がつかないので、跳び込みから一気に攻めるのも手だ。

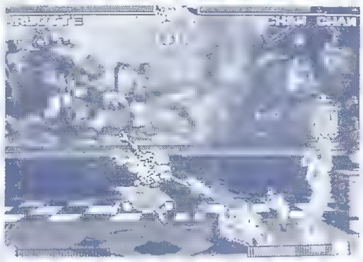
前作ではジャンプ大斬りが猛威を振るったが、今回はそれほどではない。

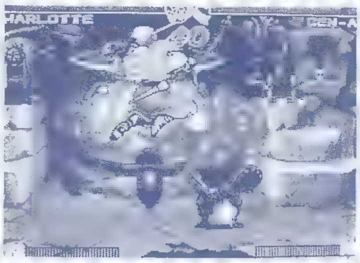
今回、ジャンプ攻撃のメインとなるのが、ジャンプ中斬りだ。この技は非常に下方向に強く、出ている時間も長い。ジャンプの頂点近くで出しても、地上の相手に当てることは可能だ。

上から押さえつけるように出していれば、ほとんどのキャラが返せないだろう。

ジャンプ攻撃で同じくらい使えるのが、ジャンプ小キックだ。この技はダメージこそ少ないが、攻撃判定は非常に大きく、これも返されにくい技だ。しかもジャンプ中は出っぱなしなので、ジャンプした直後に出してもいいのだ。これが強さの秘密。


こんな頂点で出しても…。


地上の相手に当たるのだ。

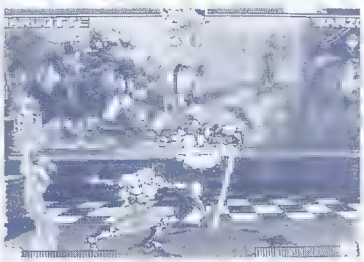

非常に強い、ジャンプ小キック。

相手をめくって跳ぶようならば、ジャンプ大斬りの出番だ。前者2つの技は、どちらも正面から跳び込む以外には使えないのだ。めくりはやはり、大斬りしかないだろう。

対空技は、これだ！

シャルロットの対空技は、相手との距離によって使い分ける必要がある。

まず、遠、中距離で跳ばれた場合、一番使えるのは遠距離立ち大斬りだ。これが非常に強く、落とせない相手はいないくらいだ。さらに、この技にキャンセルをかけてトライスラッシュを出せば、着地に重ねることができるぞ。


立ち大斬りで落として…。


キャンセルトライスラッシュだ。これは基本。

この対空の欠点は、遠距離でしか出せないことだ。近距離大斬りは対空技にはならないので、ヘタに出してしまうと危険だぞ。

もう一つ中間距離では、ジャンプ大斬りが対空として強力だ。ダメージも大きいので、積極的に狙っていこう。

近距離の対空技では、弱パワーグラデーションだ。出るのが速く、意外と強い。しかし相打ちが多いので、体力には注意しておこう。

近距離の対空技として、もう一つ使えるのが立ち小キックだ。そこそこに強いのだが、相手の技が強力だと割に合わず、危険が多い対空である。

必殺技を使うのだ！

シャルロットの対戦に必殺技はほとんど必要ないが、多少だが使い方を教えておこう。

トライスラッシュの特殊な使い方として、まず中間距離で弱で出す。弱トライスラッシュは出した後の隙が小さく、相手の目の前で消えてしまうので、トライスラッシュをダ


削り倒せなければ、死が待っている…。

ッシュで追いかけて投げてしまうという戦法が可能なのだ。これは、ガードばかりしている相手に有効だぞ。
　スプラッシュグラディションは、連続技狙いよりも、削り倒すことに使うようにしよう。ただし、これで倒せなければ、反撃をくらうので注意しよう。

VS覇王丸 怖いのは一発だけだ

　とくに注意するのは、大斬りの一発ぐらいだろう。無駄な空振りをしないようにしよう。地上戦で負けることはないので、楽な相手だ。

VS橘　右京 近づければ…

　はっきり言って、逃げ右京を相手にすると、かなり辛い。バックジャンプつばめ返しをやられているだけで、なかなか近づけないだろう。
　しかし近づいてしまえば、地上戦で有利なので、いい闘いになるだろう。

VS柳生十兵衛 心眼刀に気をつけろ！


この空振りは怪しい…。注意しよう。

　十兵衛戦で注意するのは、空振りキャンセル心眼刀だ。ヘタに技の隙に反撃しようとすると、心眼刀につかまるぞ。一度は様子を見よう。
　また、水月刀は見てから跳び込めるが、場合によっては心眼刀が出せるので、時々はキックでも跳び込んでみよう。

VSナコルル よく動く相手には大斬りだ

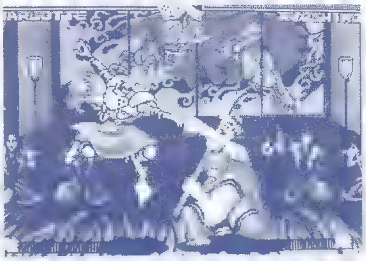
　ナコルルには、小足払いなどを使うだけで十分有利に闘える。また、ナコルルはよく動くので、しゃがみ大斬りも狙いやすいぞ。

VSシャルロット 結果は…？

　何も言えない対決である。もはや腕の差だけだぞ。

VS千両狂死郎 無闇に跳び込むな！

　地上戦では負けることがあるので、跳び込みからも攻めてみたい。跳び込むときは、なるべく近くから、中斬りを使っていこう。狂死郎が唯一嫌う跳び込みだぞ。ただし、読まれていると、大ダメージを受けるのだ。


中斬りで攻めまくるのだー

VS王虎 突いて落とすだけ

　王虎には、基本的な闘い方で十分勝てる。怖いのは、しゃがみ大斬りぐらいだろう。

VSアースクェイク 近づいたら、一気に攻めろ！

　最初は、近づくまでが大切だ。ジリジリとガードを固めながら近づいていこう。近づいたら、一気に攻めるチャンスだ。地上戦ではなく、跳び込みから攻めていこう。小キックで跳び込むのがいいぞ。



小足払いで追い返そう。アースにとっては、嫌な攻撃らしい。

VS不知火幻庵 チクチクに負けるな！

　地上戦では、ほぼ互角の勝負をする相手だ。相手の技のスキに攻撃を入れられるように集中していよう。また、跳び込みも有効だが、無闇に跳び込むのは危険だぞ。

VSガルフォード 主人は気にするな、犬に注意

　非常に楽な相手。基本性能の差は、かなり大きい。注意するのは、突然の犬攻撃だ。とくに、レプリカドックは当たりやすいぞ。

VS服部半蔵 しょせんは忍者

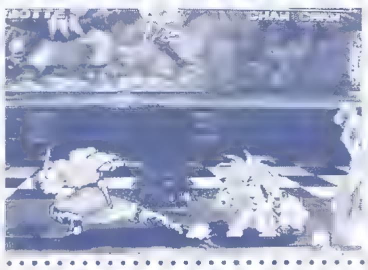
　ガルフォードと同じくらいに闘いやすい相手だ。気をつけてほしいのは、ダッシュモズ落としだけ。近づかれたら、

VS牙神幻十郎 三連殺は覚悟しておけ

　うまい幻十郎の三連殺は見切れるものじゃないので、運しかないだろう。しかし、幻十郎もよく動くキャラなので、しゃがみ大斬りがよく決まるぞ。だが、空振りすると危険すぎるのだ。

VSチャムチャム 足を使え！

　チャムチャムの武器は、スライディングだろう。これには小、中足払いで対抗だ。かなりの確率で勝てるだろう。
　しかし、チャムチャムもこれだけではないので、注意しよう。


足払いが、結構強い。ドンドン使おう。

VS花諷院和狆 相打ち狙いだ！

　基本的な闘いで十分なのだが、飛び道具をよく使う相手には、少し強引な手を使う。
　近づいたら、飛び道具との相打ち覚悟で、しゃがみ大斬りを狙うのだ。当たれば、ダメージ量でシャルロットが勝つだろう。

VSナインハルト・ズィーガー 空中で負けるな！

　地上戦では有利なのだが、意外と空中戦で負けることが多い相手だ。よって跳び込むときは、小キックを中心に使っていこう。


小キックと中斬りを使い分けていこう。

対戦攻略

通常技を使いわけよう

千両狂死郎

フィールドを大きくつかって、自ステージの豊富な肉を独り占めしよう。

担当：舞闘流　珈琲　ふりーく

常にダッシュが基本！

狂死郎のフットワークの基本はダッシュだ。常に前ダッシュや後ダッシュをしているようにしよう。前後にふらふら歩くフットワークを、ダッシュでオーバーアクション気味に行うのだ。相手が間合いをつかみにくいという効果がより強くなるぞ。では、このダッシュダンスを行う上での注意点をいくつか挙げよう。

●テンポ良くダッシュしていると、ダッシュ入力中を狙われるので、返し技やふせ、ガードを混ぜていこう。

●相手がジャンプする可能性があるので、ダッシュ小回天回舞はいつでも出せるようにしておこう。

●ガードは引きつけて使おう。あと一歩の踏み込みで、飛び道具をガードしてからの遠立ち大斬りが届くかもしれないのだ。立ち技ならはじきかえせるかもしれない。

●ダッシュ投げは確実にマスターしておこう。これがないと始まらないぞ。相手が大技をふりまわした後など、カウンターだけは勘弁！なんて思っていそうなときが狙い目だ。もちろん、カウンターが入るときは、遠立ち大斬りなどを入れていったほうがいい。



ダッシュして間合いをつめれば、遠立ち大斬り確定。

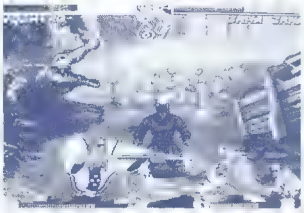
似たもの技の使いわけ PART1

狂死郎は似たようなリーチを持つ5つの技を持っている。遠立ち中大斬りと、遠しゃがみ小中大斬りだ。その中で、リーチを生かしづらい遠しゃがみ中斬りと遠しゃがみ大斬りをはぶく。性能とダメージ量の折り合いが悪いからだ。しゃがみ大斬りは剣先を使わない状況(近間)では使える。

残った遠立ち中大斬りと、しゃがみ小斬りの使いわけといこう。全てぎりぎりガードさせる間合いで使うという点は同じ。

○遠立ち中斬り　ダメージ18

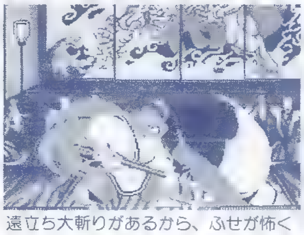
この3つの技の基準となる技。各性能のバランスが良いのが特長。原則として常用突き技はこれだ。3つの技の中で唯一キャンセルがかかるが、忘れても損はしないだろう。



この遠立ち中斬りをなんとかしないと狂死郎には勝てない。

○遠立ち大斬り　34

遠立ち中斬りと較べてのメリットは、ダメージ量が大きいことと、攻撃判定の高さの幅が広いこと。ふせも斬れるし、ズィーガーの遠立ち大斬りも斬れる。上にも下にも広いのだ。似ている点は、リーチの出のスピード。デメリットは、やられ判定が前に出ることと、戻りが遅いことだ。



遠立ち大斬りがあるから、ふせが怖くないのだ。

○遠しゃがみ小斬り　10

遠立ち中斬りと較べてのメリットは、出のスピードが速いこと。メリットにもデメリットにもなる点は攻撃判定の高さが低いこと。似ている点は、リーチと戻りのスピードとやられ判定。デメリットはダメージが小さいこと。

遠立ち中斬りのかわりに、常用していいかも。安定指向派の人におすすめだ。

これらの特性を分かった上で使いわけていけば勝率UP間違いなしだ。



幻庵のしゃがみ中斬りに、同時押しでなんとか勝てるしゃがみ小斬り。

似たもの技の使いわけ PART2

狂死郎には似たような出のスピードを持つ3つの技がある。遠立ち小斬りと、遠しゃがみ小斬りと、しゃがみ中蹴りだ。この3つの技は状況別に使いわけたい。

しゃがみ中蹴りが届くときはしゃがみ中蹴りを使う。この間合いでは、出のスピードと、ダメージが重要だ。同じようなスピードならダメージが大きいほうがよい。さらに、立ちガードされない、ふせを蹴れる、近距離にならない、肉を取れる、といったメリットもある。

しゃがみ中蹴りが届かないときは、しゃがみ小斬りを使う。リーチが長いからだ。ただしこの間合いは、RART1の技も考慮に入れる必要がある。

遠しゃがみ中蹴りや、遠しゃがみ小斬りは攻撃判定が下に片寄っている。そこで下段をすかされる可能性が高い時は、遠立ち小斬りを使う。攻撃判定の高さに幅があるため、すかされる可能性が低くなるのだ。それにたとえすかされても、戻りが非常に速く、危険は少ない。

遠立ち小斬りは無敵部分のリーチが長くない相手、覇王丸、ナコルル、幻庵、ガルフォード、半蔵、幻十郎に有効。

キャラ別編
VS覇王丸 ふせに弱いぞ

普通に突き合っていれば、狂死郎が有利なので、覇王丸はどうしても斬鉄閃の交通事故（こちらがボタンを押そうと思ったときと、押したときのタイムラグに相手がボタンを押すこと）を狙いがちになる。その斬鉄閃をふせでかわそう。覇王丸のふせ対策技は、しゃがみ小中斬りと、しゃがみ大蹴りと小裂震斬といったところだ。しゃがみ大蹴りはガードして反撃できるので問題はない。

残りのクリアの仕方だが、よい方法がある。ズームイン画面で、狂死郎の遠立ち小斬りがすかる間合いならどこでもよいが、そこでふせるのだ。覇王丸としては、立ち中大斬りを出したい間合いだが、そこはぐっとこらえてふせ対策にくる。しゃがみ小中斬りは当たらないので、小裂震斬を出す。狂死郎はここでガードしてしまっては面白くないので、バックダッシュする。ちょうど裂震斬はすかるので、遠立ち大斬りを入れてやればよい。バックダッシュしてもいきなりズームアウトしないので、画面端にぶつかってしまうことを利用している。

VS橘　右京 自力で勝つのは難しい

最悪な相手。右京がミスってくれなければ、かなり厳しい。突き合えば、まず負けるのでふせでなんとかしたいところだが、ツバメや残像で、やぶ蛇状態である。画面端に追いつめてしまえば、残像は遠立ち大斬りで斬れる。ツバメも出しづらいはずなので、ここでふせか?となるが、右京のミスを待っているこちらが操作ミスしそうだ。

とにかく一発狙い、これしかない。

VS柳生十兵衛 跳尾獅子が使える

跳尾獅子が有効。外しても痛い反撃を受けないので、積極的に使っていける。水月刀をすかせるので、水月刀対策にもなる。中斬りキャンセル水月刀も、かなり近間で中斬りをくらわない限り、抜けることができる。

VSナコルル バクチアンヌムツベに注意

しゃがみ中蹴りや、しゃがみ小斬りで押していく。たまに遠立ち大斬りをまぜていけば、問題ない。ナコルルは狂死郎にバクチ技しか使えない。しかも、非常に分の悪いバクチ技なので、バクチ勝負につきあったほうがプレイしてて面白いかもしれない。

VSシャルロット 先読みジャンプが鍵だ

結構嫌な相手。嫌な点を3つ挙げよう。

1.シャルロットのほうが遠立

ち中斬りのリーチが長い。
2.シャルロットのジャンプ中斬り跳び込みを、先読み垂直ジャンプからの大斬りでしか返せないこと。先読みを失敗すると、着地際に何を出しても遠立ち大斬りで落とされてしまう。
3.シャルロットのしゃがみ大斬りと同格のスピードを持つこちら側の技が、すべて大幅にダメージ負けしていること。
番号に対応する対策は以下の通り。
1.ノーガードしゃがみや、ふせで、遠立ち中斬りをすかす。しゃがみ小斬りで出のスピード勝ちを狙う。
2.それでも先読み!
3.しゃがみ大斬りの間合いでは、素直にガードする。

VS千両狂死郎 2発ガード跳尾獅子をマスターしよう

小跳尾獅子が意外に通用する。遠立ち小斬りが当たる間合いより少し近間から、小跳尾獅子を出すと、2発ガードになる。2発ガードさせればまず反撃されないぞ。
もちろん先読みされたら、アウトなので、ほどほどに。

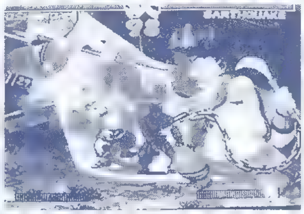
VS王虎 しゃがみ大斬りには注意しよう

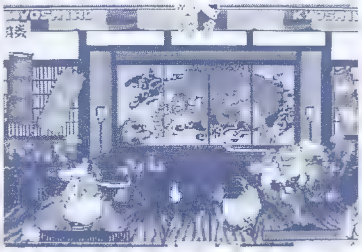
間合い調節がシビアな闘い。王虎のしゃがみ大斬りが、ぎりぎり当たらない間合いで、こちらが遠立ち中斬りを出していく必要がある。

VSアースクェイク 分の悪い消耗戦

遠立ち中斬りが通用しない。しゃがみ小斬りで、出のスピード勝ちを狙いたいが、ダメージ負けするのが、おちだ。

そこで二択を使う。しゃがんでいるアースクェイクに、斜めジャンプ大斬りが入る。スタート間合いで逃げジャンプ大斬りがBESTだが、この間合いでも、アースクェイクのしゃがみ大斬りの最後の一発が入ってしまう。35－18＝17のダメージの技を当てたと思おう。
立ちガードしているアースクェイクには、しゃがみ大蹴りだ。
この2つの技とも、ガードされると痛い反撃をくらう。また、しゃがみ大蹴りは出が遅くやられ判定も前に出るため、出る前につぶされやすい。つらいバクチだ。
アースクェイクの近距離斜めジャンプ大斬り（はら）には、早出しの垂直ジャンプ大斬りを使うか、ダッシュでにげよう。


決まった！でもアースクェイクのしゃがみ大斬り確定。


驚異!?この間合いより離れると、立ちポーズで足が浮いた瞬間の立ちガードは不能だ。

立ち小蹴りは仕方ないと思ってくらっておこう。3回か4回に1回、小回天曲舞で相打ちを取っておいてもよい。

VS不知火幻庵 忘れたころのM・D・Cは厳しい

幻庵のしゃがみ中斬りが厳しい。やられ判定はつめの先まであるが、狂死郎の遠立ち中斬りの攻撃判定と高さが違うため、当たりにくいのだ。
そこで、狂死郎は、しゃがみ小斬りを使っていくことになる。ダメージ差が嫌なので、たまに、遠立ち大斬りの交通事故も狙っておこう。
こうなると幻庵は、しゃがみ小斬りを使ってくるが、ダメージが小さいので、あまり気にしなくてよい。調子に乗って、しゃがみ小斬りラッシュが来たら、幻庵のしゃがみ小斬りがすかる間合いで、遠立ち小斬りを置いていけばよい。
幻庵のスライディングラッシュは、しゃがみ小蹴りを1発1発ていねいに出していけば、しのげるだろう。
幻庵脱皮はくぐってガードすると、さらに裏に逃げるので、そこを垂直ジャンプ大斬りだ。遠間の脱皮は、遠立ち大斬りで斬る。中間間合いなら、バックダッシュしてから、小跳尾獅子でOKだ。

VS服部半蔵 ダッシュを封じよう

ダッシュモズに注意。ダッシュされたら、しゃがみ小蹴りや、しゃがみ中蹴りを使わずに、遠立ち小斬りや、遠立ち中斬りで追い払おう。
秘奥義で消えられると嫌なので、消えるすきを与えないようにしよう。消えてからもしばらく硬直しているので、遠立ち大斬りを入れる。消えて自由にさせてしまったら、遠立ち小斬りでけん制する。跳んだかなぁと思ったら、バクチで回天曲舞もよいだろう。

VSガルフォード 犬大斬りに気をつけよう

マシンガンドッグと、メガストライクドッグが怖いが、よっぽど遅くパピー命令ポーズを斬らない限りくらわない。
遠立ち中斬りでツンツン突いていると、ガードしてからガルフォードが遠立ち中斬りを出してくる。こちらが中→中と続けずに、中↓小とすれば、ガードしてから連打したガルの遠立ち中斬りに勝つことができる。またよっぽど近間でこちらが遠立ち中斬りをガードさせない限り、ガルフォードの遠立ち中斬りはすかるので、そこに遠立ち大斬りを入れていってもよい。
半ガルは跳び込みが強いので、引きつけて小回天曲舞は避けよう。

VS牙神幻十郎 三連殺がポイント

幻十郎のしゃがみ中斬り間合いでは勝てないので、ガードして間合いを離す。たまにふせてもよい。間合いが離れたら、三連殺の小を使っていくのが、幻十郎のセオリーだが、ダメージが小さいので問題ない。しつこければ、遠立ち小斬りを置いておこう。
いのしかちょう狙いの三連殺は、相手がどこでしかけてくるかが問題だ。こちらのジャンプの着地とかしゃがみ大斬りキャンセルとか読めれば、大三連殺を投げてしまおう。

VSチャムチャム ダッシュ投げに注意

チャムチャムVS狂死郎戦はお互いの狙いが、非常にはっきりしている。そこで、チャムチャムとの対戦を頭の中でシュミレートしてみた。
いかにうまくダッシュ投げに持っていくかが、チャムチャムの対戦の基本のはず。スタート直後からダッシュ投げを警戒しよう。
チャムチャムは、タッシュ投げへの注意をそらそうと、いろんなことをしてくる。しかしすべてダミー攻撃だと思っておこう。そのダミー攻撃の主軸になるのが、しゃがみ大蹴りと、しゃがみ大斬りだ。これをダッシュ警戒も兼ねて、遠立ち中斬りで出かかりをつぶしていく。
こちらの遠立ち中斬りへのチャムチャム側の対策は、遠立ち大斬りだ。しかしガードしても反撃できるので、こちらがすからない限り問題ない。
遠間や中間間合いでは狂死郎有利だが、近間では不利になる。チャムチャムのしゃがみ中蹴り間合いでは、素直にガードをかためよう。チャムチャム側からすれば、最大のダッシュ投げチャンスだ。
しかしここでダッシュするのは度胸がいる。この間合いでの1発はないが、それでもチャムチャムとしては、1発が怖いのでダッシュしにくい。
勝機を逃がしてしまったチャムチャムは、最後の手段とばかりに、とびひっかき&ジャンプ攻撃をしてくる。しかし対空技に1発がある狂死郎には、無茶もいいところ。気絶してしゃがみ大斬り↓小跳尾獅子。合掌。
接近してダッシュ投げと、出の速い技の二択という戦法は、リーチの短いキャラ全般の狂死郎対策なので、覚えておこう。

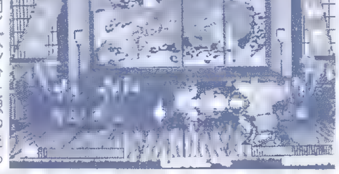
VS花諷院和狆 どんどん突いていこう

遠立ち中斬りで突いていく。霊符で相打ちをたまに取られるのが嫌だが、かまわず突く。ガードがちになったら、少し近付いてしゃがみ中蹴りなどを混ぜつつ、タッシュ投げを狙おう。


炎で相打ちくらうと気分は悪いが、そうそう相打ちはくわないぞ。

VS N・ズィーガー ヴルカーンの読みが重要

遠立ち中斬りで突いていけばよい。ヴルカーン・ドリュッケンが好きな人には、ジャンプして大斬りか、大蹴り↓遠立ち大斬りを入れよう。


エクスプロイズンかと思ったらヴァイネンで止められてしまった。これは読み負け。

対戦攻略

屈辱王たらんことを…
王虎

この厳粛な侍界において、最も数多い屈辱技を持つキャラ。そんな彼を使う限り、狙いは1つだ！

担当：アディオスToshi

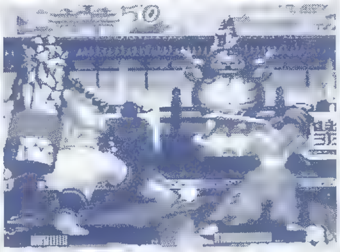
"真"での王虎は、御存知の通り武器を"撲肉大石柱"に持ち変えた。前作もかなり重そうな武器だったが、今回はおそらくそれを上回るはず。従って多少の鈍さは目をつむるとしても、やはり扱いづらさは否めないところだろう。

"真の漢"王虎はこうやって相手を追いつめる！

武器を使った通常技のほとんどが鈍重な王虎は、中間距離(スタート間合いぐらい)での立ち回りがひどく難しい。それを解消するには、やはり画面端に相手を追い込むのが一番だ。

まず、中心に使っていく技は立ち小足。判定も強く、そこそこの連打も可能なこの技で中間距離を制していこう。ただリーチがあまりないので、無理矢理接近して当てていこうとは思わず、相手が頼りにしている通常技に合わせていく感じが望ましい。

相手は安全な位置でそのキャラの強い通常技を出しても、出掛かりや戻りに王虎の小足はヒットしてくれることが多いぞ。それを2・3回繰り返せば、相手も気づき手数が多少減ってくるだろう。何もしなけりゃ、届きもしないんだから…。



相手の遠距離技は、立ち小足で潰せるぞ。

そこを狙って一気に、ダッシュで間合いを詰める。近づいたら、また小足でネチネチと攻め、ここからは他の技でアクセントをつけていくのだ。

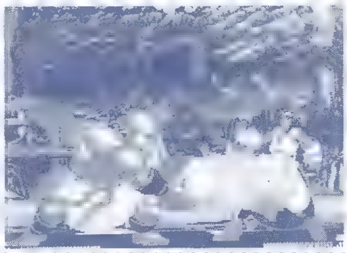
立ち小足の次に頼りになる技はケツ(立ち大蹴り)。近くば反撃をくらいやすいのが難(2段になる)でガードされれだが、判定面での強さは小足にひけをとらない。



小足からの連系で立ちケツ。近いとガードされると反撃される。

小足×2→ケツという感じで、小足をガード後に反撃するところを潰していけると効果的だ。

また、ケツの代わりには立ちかしゃがみの中斬りを使っていってもいい。中斬りは出るのは遅いが、判定は強いし出てる時間も長い。しゃがみならば相手は下ガードしなければならない点も、合わせて考えよう。



ケツと使い分けて中斬り。スカったらマズイ。

総合すると王虎の連係は、"小足(数発)→判定が強く出てる時間の長い技"というのがわかると思う。

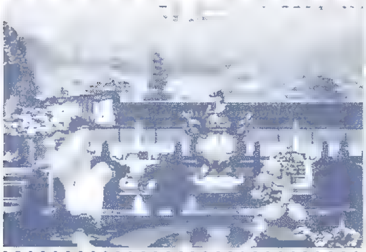
この"判定が強く出てる時間の長い技"に、さもケツか中斬りが来るように見せかけ、しゃがみ大斬りを繰り出すのだ。連係のみの目的は、このしゃがみ大斬りを出せる状況を作ることにある。

しゃがみ大斬りの威力はいまさら語るまでもなく、浅めのガードなら反撃をほとんど受けない。それを知らずに大振りするような敵なら、次に跳び込んでしまえばいい。ゆえに起き上がりなどに重ねていっても、実はそれほど無意味ではないのだ。もちろん、近距離技は使えないぞ。



起き上がりにしゃがみ大斬りを重ねて…。

中間距離から近距離はこんな感じで押さえていくとして、遠距離ではどうするか？これはやはり、一番リーチのある立ち大斬りを使っていく。最低でもズームアウトしてるぐらいの距離でないと、ガードされたら反撃を受けることに注意しつつ、索制ぎみに出していこう。無論、多用は禁物。跳ばれたら大変だぞ。



遠距離での立ち大斬りは、挑発と使いわけよう。

画面端での攻防

さて、ここまで書いたことを実践して、相手を画面端に追い込んだとしよう。

目的は相手を跳ばすことだが、ガマンして跳んでこない奴もいるはずだ。そんな奴に、いつまでも小足を中心とした連係で押さえてはいけない。

そこでこちらもトドメを刺すべく、ラッシュを掛けていこう。それには…。

①ケツで跳び込む

ジャンプの低い王虎だからこそ、効果的である。昇りで出してしまって、対空も兼ねよう。

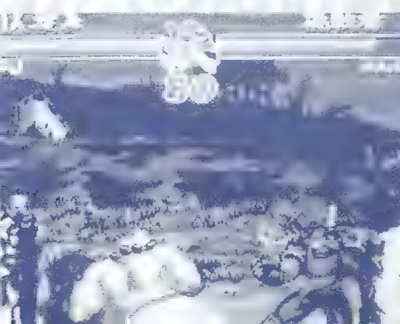
ガードされたら次に小足払い。当たったのを確認したら、気功施風撃を出せるのが一番いい。難しければ大足払いで安定しよう。

②小爆転法を撃つ



反撃できると思って大振るヤツには、次に跳び込め！

大足払いで安定。旋風撃が出せたら一番いい。



ケツが当たったのを確認できたら…。

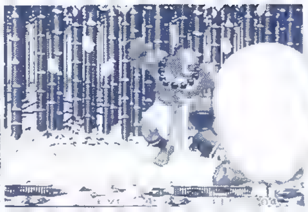


怒ゲージが溜まっていたら、大爆天（武器破壊）のほうがいい。挟み込むという手もあるが、そういう状況にもっていくのも難しい、それほどの効果は期待できないぞ。

画面端で狙うメリットは、ほとんど距離が離れないこと。

着地した際には、一番安定するのは小足払い連打。当たってくれたら、大爆天のみ2ヒットは可能だ。通常の爆転法でも爆風が立ちこめ、うやむやの状態になるはず。

小足払い連打をその1回で止めたり、2回で止めたりして相手が手を出したところを跳び込む。まったく小足払い連打をせずに跳び込んだりしてもいいだろう。



このうやむやの状態で…さて、どうするか？回収が苦痛なら、画面端を避けよう。

また、画面端ならなぜかケツ投げ（当て投げ）が返されづらいようで、それを狙っていくのも悪くない。確率的に、中キック投げが一番成功しやすいぞ。



画面端でのケツ投げ（中蹴り）は、なぜか返されにくいのだ。

ところでこの戦法には欠点がひとつある。それは武器が必ず相手の背後にいってしまうことだ。これを非常に嫌うのであれば、この戦法はお薦めできない（個人的には、それほど苦にならない）。

なお、爆転法は絶対にめくりにならず、ケツで跳び込むのは武器回収の意味も込めてることをお忘れなく。

ここまでやったら跳んでくる？強力対空で落とせ！

対空に使う技は、もちろん気功旋風撃。引きつけずに、先にカスるように出してちょうどいい。引きつけると、相打ちが多くなるにも関わらず、クリーンヒットしても威力が低くなるからね。

威力を見るなら中で出したほうが高いが、わずかに強い攻撃判定の部分の出が遅い。普段は小で出し、余裕があるなら中で出すようにしよう。大は使わなくていいぞ。

しかしジャンプの飛距離が長いキャラ（半ガル・ナコルル）の跳び込みを旋風撃で迎え撃ったときよくあるのが、旋風撃がスカって背後に着地されるのだ。



旋風撃の一番の弱点。こうなるようなら、逃げ中斬りだ。

これを防ぐためには逃げ中斬りを使い、逆に明らかに旋風撃が届かない前方で着地されそうなときは、新技の気功大撲殺（小or中）か、前斜め昇り小斬りを使っていくと王虎の対空は完璧になるだろう。

その他の大撲殺の使い道は、ダッシュからの投げとの2択（この場合は小）、または相手の起き上がりに削る、といったところだ。



前のほうに着地されそうなら、ジャンプ小斬り。



小大撲殺はダッシュからの、投げとの２択で使える。

このキャラはキッツゥ～ 各キャラ別対応策

基本的に王虎は、先に書いたような一通りの基本戦術で戦っていくわけで、別に各キャラ別に特に書くことはない。

そこで結構キツイと思われるキャラのみを抜き出していこうと思う。

VSシャルロット 跳び込みが落とせない？

シャルロットの強さと言えば、いやらしいチクチク攻撃だが、実は王虎は〝突き〟に対しては滅法強い。その理由は、突き系の技の下を潜って、しゃがみ大斬りを入れることができるからだ。



突き系の技に対しては、しゃがみ大斬りが入る。ヤリィ～。

それは置いといて…もう一つのシャルロットの強い点は、跳び込みが速く強いこと。

一番安定してる対空兵器、旋風撃でも相打ちになることが多く、分が悪い。

そこでこれは対CPUにも言えることだが、落とすのであれば近間は避ける。当然、画面端に追い詰められればダメだ。

遠間からであれば、ジャンプ小斬りや逃げ中斬り、しゃがみ大斬りも難しいが、狙ってもいいだろう。

まぁ、跳び込みを防ぐより、地上でしゃがみ大斬りに賭けるほうが、効率的ではあるけど…。

VSアースクェイク 近寄ることを考えろ！

間合いを詰めることは、元々の王虎の課題。アース以外のキャラなら、遠距離技を立ち小足で潰していけるが、アースは距離の長さが違う。適当に立ち小足を出そうものなら、しゃがみ大斬りをまともにくらってしまうぞ。

対処法としては…あまりない。唯一、立ち小斬りがかなり上段の攻撃なので、そこにしゃがみ大斬りを合わせていくのが最高の戦法だ。難しいけど…。

後、アースは大振りなので、バクチぎみの爆転法や、逃げジャンプ小斬りがしゃがんでいるアースに当たるなど、細かく刻んでいくしかないぞ。



逃げ小斬りがしゃがんでいるアースに当たる。でもねエ～。

VSチャムチャム 足技が止めれねェ

跳び引っかきはめくりでない限り、旋風撃があるのでまったく恐くない。

嫌なのは中足、スライディングのみで攻めてくる〝おもしろいか？〟て言いたくなる〝チャム使い。

はっきり言って、どうしようもない。こちらもキックしかないぞ。

こればっかりやられたら、どうすりゃいいの？



一応、チャムは対空があまり強くないから、果敢にケツで跳び込んで投げか、足払いの2択に持っていこう。それで端に追い詰められれば、基本戦法でとりあえず対処できるはずだ。超出掛かりなら、スライディングも止められるしね（当たり前か…）。

対戦攻略

宝と命を取りにきた

アースクェイク

やはり基本は大or中の斬り技だが、今回は新たなひどい技と、フェイントを重視してみる。

担当：悪人MAN

最初に言っておくが、アースクェイクの大斬りはかなり強く使いやすい。簡単に言えばスキが少ない飛び道具と考えてもらいたい。

では、このメイン武器大斬りをどう使うか、こまかく説明するぞ。

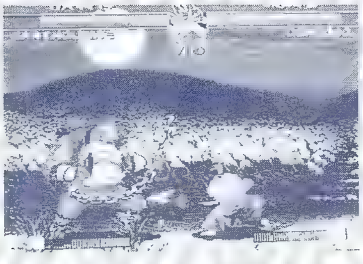
スキをねらい撃て

まず覚えることはリーチ。主に立ち大斬りとしゃがみ中斬りのギリギリ当たる間合いを知り、相手の中斬りのスキをねらうようにするのだ。

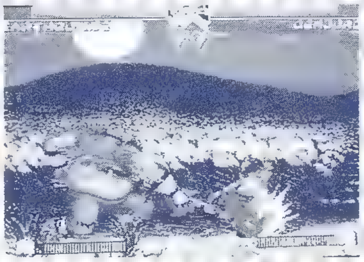
大斬りは遠間、中斬りはスタート間合いぐらいの距離で使う。

だが、これらの技は相手がジャンプでよけそうにもないときに使い、ジャンプでバリバリよける奴にはしゃがみ中斬りを立ちにして、モーションをわからせないように工夫するとよい。何度か攻撃が決まってくるにつれて、いつのまにやらジャンプする回数がへってくるハズだぞ。要は、相手の足をいかにして地につけさせ、自分の間合いにもっていくかの戦法になる。

だが、相手にガードをかためられるとけっこういやなものがあるので、これらの打開作を練ってみた。



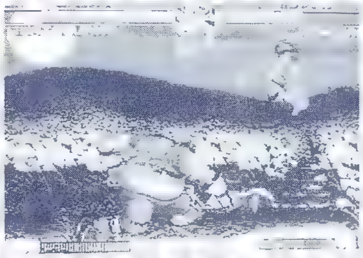
そんなところを、



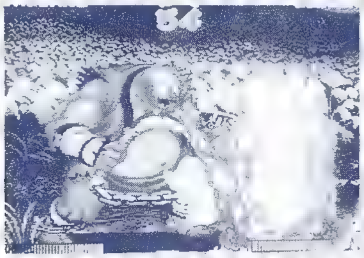
ガラガラ…ジュバア…ッ!!

アースのフェイント大学

アースクェイクの基本技は、実はけっこうスキが小さく使いやすい。大斬りはともかくとして、中斬りは相手の攻撃をさそうのにかなり使用できるぞ。**立ち中斬り→しゃがみ中斬り、しゃがみ大キック→しゃがみ中斬り**が、基本技を使った主なフェイントだ。小斬りから、連係として中or大斬りなんてのもいけるぞ。



もちろん空キャンセル。相手は何だと跳ぶ。



ボウウッ以上だ。

必殺技をフェイントとして組み込むには、立ち小斬りにキャンセル（空キャンセル）して出すと反応してくれて有効。ファットプレスもチェーンソーも、小で出せばそれほどスキがなく、ガードされても反撃を受けにくい。相手の目の前でいきなり止まって、ほかの技に移るなどして、レパートリーをふやしていこう。

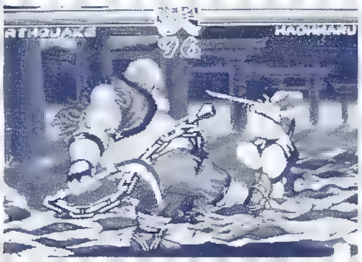
また、嫌な技として立ち小キックがある。この技は、相手がガードしていても当たるので手がつけられない。しかし、覇王丸、幻庵、チャムチャム、アースクェイクには入らないので覚えておこう。

使い方としては、相手を画面端まで追いつめて、そこでただ立ち小キックを撃つ。このときに、ただ連打しているとガードされてしまうので、使うときは相手の足元に注意して、しっかり立ちグラフィックになったら出すようにする。たまに投げを入れてやると、相手にとってはけっこうキツイ攻めになるハズだ。

では、これらを使いこなしてキャラ別に対戦を楽しもう。



当たるやつと。



ジャンプするやつがいる。

VS覇王丸 地獄編にしろ!!

何よりも弧月斬をケツで押しつぶせるのはうれしい。技を一つ一つ見て、できるだけ大斬りをくらわないようにしよう。一発で逆転される恐れがけっこうあるからね。

また、対空兵器としては、それといって何を使うまでもなく、ほとんど何でも落とせる。相手の飛び道具に大斬りを合わせられれば、遠距離は楽勝。

VS右京 近くでのつばめをねらえ!!

右京と闘うときは、できるだけ間合いをつめて闘いたいのだが、けっこう近づくのがムズイ。こいつには、三角跳びを使用して、つばめをジャンプで跳びこえていこう。

昇りつばめの使用が少なく、ジャンプつばめを多用してくる相手には、垂直ジャンプ中斬りで対応できる。つばめをガードさせられても、その後スキに大斬りが決まるため安心だ。残像踏み込み斬りは、遠間からなら立ち小斬りで止められる。それができれば、近よってきてくれる技のためあまり気にならないぞ。深くガードさせてきた場合は、投げてしまおう。

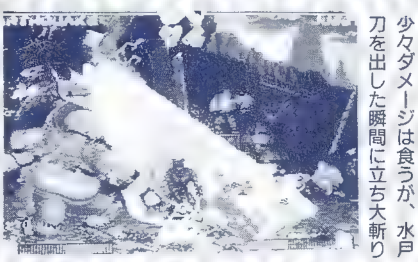


昇りで落とせ。

VS十兵衛 待たせておけ

アースクェイクにとって、水月刀からの逃げ中斬りはさほどキツイ連係でもない。少々ダメージは食うが、水戸刀を出した瞬間に立ち大斬りが相打ちで入る。ズームOUTした画面なら、決まった後にガードすることもできるぞ。

また、十兵衛のジャンプ中斬りは、こちらのジャンプ小キックで上からつぶすことが可能。他の対空兵器ではちと落とせないぞ。ここらをふま



とにかくあわせられる。

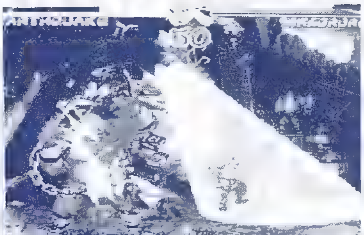
水月刀もよけれるぞ（BCビョーン）。



えて、後は普通に闘っていこう。

VSナコルル 女子供に用はない!!

ナコルルに対して注意することは二つあり、一つは対空の昇り大斬り、もう一つが昇り中キックからの投げ。しかし、どちらも決め場は少なく、



ナコルルの一撃でも、こらあいたい。

一つ目もバクチ的な対空なので、近くから跳びこめればまずは反応されない。

二つ目も、中キックの後に垂直ジャンプして逃げるか、ジャンプの下をくぐって小キックを出すかで返せる。くれぐれも投げ返しをねらわないようにしよう。ほとんど返せないぞ。

VSシャルロット 不動になりがち

ジャンプ中斬り、もしくは大斬りがかなり返しづらい。しかし、ジャンプ大斬りのほうならば、昇り小キックで楽に打ち勝つことができる。ジャンプ中斬りでこられたら、前転で転がってくぐって攻撃しよう。立ち小キックが当たる間合いなら、バンバン使いまくるのも一つの手だ。

大斬り系の対空にも注意して、後はいかにして中斬りにたよるかで闘っていこう。かなりキツイぞ。

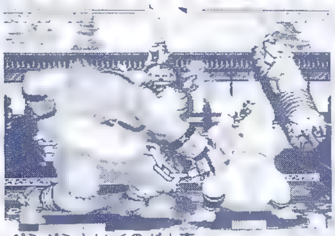
VS狂死郎 見切れ!!

狂死郎は、ジャンプがフワリとしている上に高く、そのくせ歩くスピードもあまり速くないので、技のスキに大斬りがねらいやすい。だが、必殺技を出すと、ほとんど大斬りで返されてしまうので、ちくちく基本技でいくのがよい。

VS王虎 地上戦

手がたく小斬りや中斬りで闘っていけば、かなりリードして闘える。

跳びこむと必ず返されるので、地に足をつけてようすを見よう。



ペシペシといくのが大事。

VSアースクェイク、デブゥーやせろよ～

相手の体がデカイので、けっこう何をやっても当たる。その上、逃げ大斬り（腹）がしゃがんでいても入るので、かたまっていても平気だ。

VS幻庵 毒が…

小や中で毒吹雪を撃たれるとジャンプしてもよけられない。だが、相手も出るまでのスキがデカイので、またも大斬りをあわせてやろう。後、肉転突きは立ち小キックが立ち切りで楽々返せるぞ。

ジャンプ大斬りは、逃げ小斬りでいくのが良策。

VSガルフォード 犬注意

犬が上からくるのか前からくるのかを見極める。これは、上からくる場合は「ヘイ、パピィ」の後すぐに犬が消え、前にくる場合は一度すこしタメがあった後に、突っこんでくる。プラズマブレードとパピィは、レバー前BC同時押しでよけられるので覚えておこう。

また、逃げ大キックが決められてしまうので、しゃがみガードのしすぎに注意。

対ガルフォードは、遠間からの犬相打ち攻撃が危険で、武器破壊を合わせられないように、怒ったら間合いをあけてさめるまで待つのがよい。

VS半蔵 やはり爆炎モズが嫌

ガルフォードもそうだが、半蔵は出した後のスキが大きい立ち中斬りをさそっていきたい。また、烈風手裏剣を出してきたら着地に大斬りを重ねてやると決まるぞ。



追いこしはかなりひっかかる。

ダッシュモズは、近寄ってきたら投げ返そうとせずに、早めにバックダッシュをして逃げよう。先読みでしゃがみ中斬りをおいておくのも強い。

VS幻十郎 三連殺注意



技一つ一つのスキがデカイので、とにかくぶちこもう。

アースクェイクの場合、三連殺を決められやすいのでけっこう怖い。だが、3発すべてガードできたときは、大連りからの連殺技が入りウハウハである。

また、飛び道具の桜華斬はレバー前BCで跳びこすことができるぞ。桜華斬の連発で押されはじめたらこれでよけてやろう。

VSチャムチャム 足元をかためろ

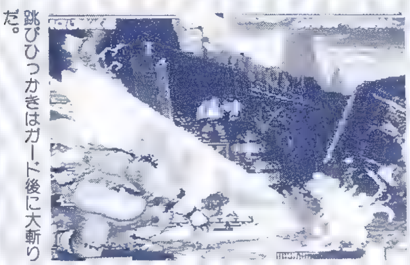
とにかく強スラが長く強いので、しゃがみ小キックなどピシピシと牽制し、できるだけ距離をはなして闘おう。

猿技については、けっこうスキがあるようでないので、ガードして何か?と言うのはやめて、できればその出がかりを中斬りでつぶしてやれ。けっこう連発しているだけでよい。

VS和狆 チビめ～

相手の体が小さいので、大斬り系の技（立ち）がよけやすい。

カラスを伏せでよけることができるのだが、ほとんど意味がないので、飛び道具を使ってきたら垂直ジャンプでよけてスキをねらおう。ケツも、めくりぎみに使えばほとんど返されないぞ。



跳びひっかきはガード後に大斬りだ。

VSズィーガー 削りはね

近くでエクスプロイズンを出して削りにきたら、できるだけ目押しでの投げをねらおう。いくらアースクェイクといえども、連打では投げ返せないので覚えておこう。遠くから削りにきたときは、できたらファットレプリカアタックでいきたい。

ティーガーコップは、体がデカイのでけっこう決められやすい。だが、2発目までガードすることができれば、またも連続技のチャンスとなる。ガードをかためつつ間合いをとれ。

P・S

それぞれの武器破壊技は、ガードをしてしまっても外から斬れてしまうものが多い。対空になるものは、怒りがさめるまで待つのが有効。

上巻で少し取り上げた分身戦法は、こちらが消えている際どちらか（出現する前）に、かさなると投げを決めることができるので、極力使うのはさけよう。

また、空中戦においてケツ以外にも、ジャンプ大斬り（ハラ）の判定が強いので、相手にプレッシャーをかけることもできるぞ。

チクチクネチネチ跳んだらズバッ!!

不知火幻庵

同じように見える通常技を、いかに使い分けるかが魔道への第一歩だ。

担当：不知火友の会　KKYーいなりん

爪でチクチク、やっぱりコレ

幻庵の基本戦法は、遠距離技の小・中斬りを牽制用として多用する。こちらの爪の先がギリギリ当たる間合いで、相手の技の出がかりを潰すようにチクチク突いていく。

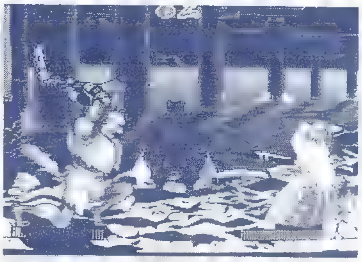
なるべく相手に読まれないように立ちとしゃがみ、小と中を使い分ける。また、テンポよく技を出し続けると相手を固めているような感じがするが、実は相手に技を読まれやすい。

小斬りはスキが小さくて使いやすいのだが、威力も小さい。中斬りは逆に少しスキがあるものの、威力はそこそこある。

この爪でチクチクやるときに、注意しておきたいことがふたつある。

ひとつ目は爪の先にもやられ判定があるということである。幻庵の小・中斬りはそんなに判定は弱くないのだが、特定の技には負けることが多い。これは立ち・しゃがみを使い分けることによって、ある程度解消することができる。

ふたつ目は立ち大斬りなどの一発逆転技をくらいやすいということである。これはチクチクやりながら押しているときが多い。幻庵は一発逆転性が低く、リードされると辛くなってしまうので気をつけよう（リードされてるのでチクチク押す→また大技をくらう→もうダメ、となりがち）。



例えばこの遠距離立ち大斬り。



右京の立ち小蹴りに負けてしまう。

跳んできたらシメたもの

相手がこちらの爪を嫌って跳んできたら対空技で返すのだが、状況によっていろいろと使い分けよう。

相手の跳び込みに早めに対応できるときは、ジャンプして返すのがよい。

ジャンプ大斬りは威力が強く、判定もそこそこ強い。余裕があるときなど、まずはこの技で返すことを考えよう。

ジャンプ中斬りは威力はそこそこだが、判定がかなり強い。ほんの少し反応が遅れたときや、跳び込みの強い相手に対して使っていこう。

ジャンプ大・中斬りは、爪の軌道の部分を当てるようにして使う。

ジャンプ中蹴りは、足の部分のやられ判定が小さいので、相手が小蹴りなどのリーチが短くて判定の強い技で跳んできたときに有効である。

しかしこれらの技も、相手に読まれて空中で早めに技を出されてしまうと負けてしまうことが多い。そこで地上での対空技の出番である。

地上の対空技は立ち・しゃがみ大斬りを使う。立ち大斬りは威力は大きいのだが、間合いを間違えて遠距離技が出てしまうとそれまで、というのがコワイ。しゃがみ大斬りは常に同じ技が出るのだが、威力はあまり大きくない。立ち・しゃがみ大斬りは、振り上げた爪の部分に相手が当たるように使う。

ゲージが溜まっているなら、M・D・Cも強力な地上の対空技になる。無敵部分を重ねられたりしなければ、悪くても相打ちにもっていける。



きちんと爪の部分を当てるように。



あらら、でもあまりひきつけても負けてしまう。

必殺技について

幻庵は通常技には使えるものが多いのだが、必殺技はどれも少し使いづらい。

まず新技の爪つまみ。対CPU戦においては非常に重宝するのだが、対戦においては「全然使えない、使っちゃダメ」と言っても過言ではない。

技を出したあとのスキがあまりにも大きくて、当たったあとに相手がレバー回しとボタン連打で素早く回復してしまうと、こちらの硬直中に反撃をくらってしまう。ガードさせたときも、わざわざこちらまでひきよせてしまうので、反撃をくらいやすい。また連続技に組み入れたときも同様で、爪つまみまでは確かにつながるのだがそのあとに反撃をくらう可能性がある。



ヒットさせても…



幻庵はまだ硬直中（爪がさがっている）。

一応有効な使い方としては、相手の体力が爪つまみ1発に耐えられないぐらい少なくて飛び道具を出してきたときに、相打ちOKで相手の硬直中に当たるように使う。ただ、技が出るまでがかなり遅いので、

早めに反応できるときに限られる。また、相手の体力が残り1ドットとかならば、ガードさせて削り殺しを狙うのもよい。

幻庵脱皮や幻庵うつせみ脱皮も、あまり使える技とは言えない。出てくる場所、タイミングが相手にバレバレで、幻庵脱皮にいたってはもぞもぞと脱皮している最中にまでやられ判定が存在する。

軌道も一定なので、空中で直接返されてしまうことも多い。またガードさせたあとにも反撃を受ける可能性が高い。

それほど有効な使い方ではないが、意表を突いて対空技として出してみたり、ダッシュで近づいていきなり出す。


まだ脱皮中なのに……


モズられてしまう。

忍者のうつせみ系と違ってガードさせると体力を削れるので、最後の削り技として使うのが多少有効である。

毒吹雪に関しては出るまでと出したあとのスキが大きくて、通常時には使いづらい。相手の起き上がりに重ねておくのが有効な使い方である。

肉転突きは前作と比べて、威力、削り量ともかなり弱くなってしまった。近距離の立ち・しゃがみ大斬りが当たったら、キャンセルして強肉転につなぐのが有効な使い方である。

幻庵の必殺技はどれも、最後の削りぐらいにしか使えないということである。

なんと、しゃがんでいるだけで

なぜだかわからないが、しゃがんでいる幻庵を投げることができないキャラがいる。それも1人や2人ではなくて、ガルフォード（ストライクヘッズなら投げられる）、狂死郎、幻十郎、王虎、幻庵、ナコルル、十兵衛、右京、チャムチャム、アースクェイクと10人ものキャラがである。

このキャラたちに対しては、ある程度こちらがリードしたら「待ち」という戦法が非常に有効ではある。

ただ、しゃがもうとしている状態は投げられてしまうので、ジャンプから着地したときや起き上がるときには、レバーを下に入れっぱなしにしていても投げられてしまう。

それではいくつかのキャラについて、すこし細かく書いていこう。

VSシャルロット 因縁の対決ふたたび

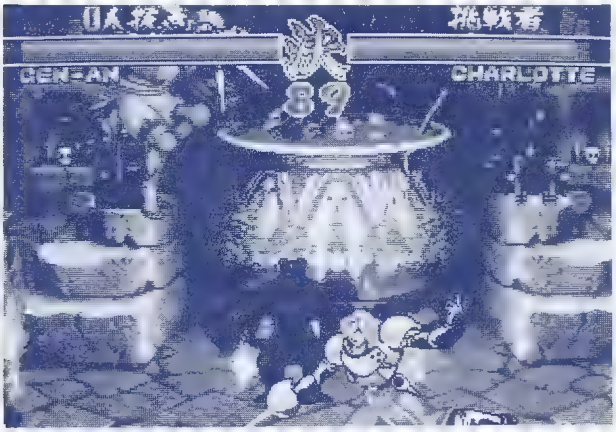
前作で最強の座を争ったこの対決、今回もシャルロットの跳び込みには泣かされる。

地上戦は若干幻庵のほうが有利である。立ち・しゃがみ斬りを使い分けて、少しずつでいいからダメージを与えていく。気をつけるのはシャルロットのしゃがみ大斬り。リーチがかなりあるしガードしても反撃しづらい。多用してくる相手もいるだろうが、あまりしつこいようなら跳び込んでみるのもよい。

シャルロットの跳び込みは相変わらずキツイ。特に中斬りは上のほうで出してくるので、ジャンプ斬りで返そうとしても地上技で返そうとしても負けてしまうことが多い。もしジャンプで返そうとするなら、シャルロットが跳ぶのとほぼ同時ぐらいにやや先読みでジャンプして中斬りがよい。

しかしシャルロットの跳び込みは、ひたすらガードしてガマンするのもよい。相手がじれて投げを狙ってきたところを、逆に投げ返すことを考えよう。仮に投げられてしまったとしても、シャルロットの投げはあまり威力がない。

簡単にまとめると、地上戦で絶対負けないようにして、跳び込みはひたすらたえよう。



毎回うまくいけばいいけど。

VS千両狂死郎 長いなぎなたが厄介もの

地上戦でリーチの長さが負けてしまうのが痛い。なるべく前後に小さく動くようにして、なんとか技の空振りを誘って中斬りを当てていきたい。

狂死郎の立ち大斬りは、威力がハンパじゃなくデカイ。この技は常に頭の中に入れておこう。

跳尾獅子をガードできたら反撃のチャンス。小・中の場合はガードしたあとに、レバーを入れっぱなしで少し歩いて遠距離立ち大斬り。大の場合はガードしたあと少し待ってからレバーを入れ始めるのだが、大は出始めが異様に遅いので見分けられる。


この出がかりで大を見極めよう。

風裂扇は出がかりのモーションに反応して跳び込めれば、ジャンプ大斬りを当てることができるが、少しでも遅れると回天曲舞が間に合ってしまう。

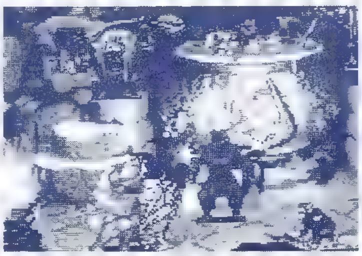
狂死郎の跳び込みでは、大斬りがこわい。離れた間合いだと、こちらの攻撃判定が届く前に止められてしまう感じである。遠間からの跳び込みは素直にガードしたほうがよいだろう。

VSチャムチャム ちょっとこわくて手が出せない

地上戦で爪をチクチクやろうとすると、立ち大斬り、しゃがみ大蹴りをくらいやすい。しかも、しゃがみ大蹴りはめり込むように出されれば別だが、どちらの技もガードしても反撃することができないので多用されてしまう。またどちらの技も、爪で出がかりを潰すのがなかなか難しい。

チャムチャムは跳び込みが強いので、ジャンプ中蹴り・中斬りを使っていこう。ただジャンプ中斬りは、ちゃんと爪の部分を当てるようにしないとまず負けてしまう。

とびひっかきは近距離立ち大斬り、しゃがみ大斬りの爪の先のほうを当てれば直接返せる。しかし確実にガードしたあと前に跳ねたら少し歩いて遠距離立ち大斬り、後ろに跳ねたら近づいて近距離立ち大斬りを、チャムチャムが着地する少し前に当てるほうが楽である。


前に跳ねたら……


少し歩いて遠距離立ち大斬り。

チャムチャムはこちらが倒れるとパクパクガブルを重ねてくることが多いが、意外とダッシュで抜けられることが多いというのを覚えておこう。

対戦攻略

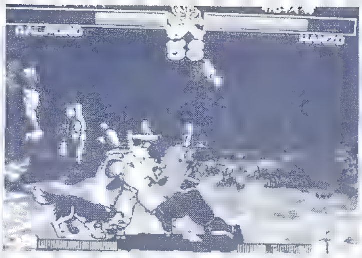
速さを生かして勝ち進め
ガルフォード

固定観念にとらわれず自分でオリジナルパピーもといガルフォードを育て上げていこう。

担当：グレイハウンド派Ace

人気だけなら1、2を争うほど、街の対戦台に溢れているガルフォード。キャラ自体が大味なせいか、対戦プレイも大胆なプレイが多く感じられる。地道に闘うより大胆に闘うほうが気持ちいいのは分かるが、これは対戦攻略なのでリスクの大きいものはちょいと避けさせてもらう（つもり）。…派手に気持ち良く勝てればそれに越したことはないけどね。

忍者は素早く



半蔵のほうが速い技は、近立ち中斬りぐらいのものだ。

前作で両忍者を使っていた人でも、今回は闘いの組み立て方が全然違うので、ガルフォード派と半蔵派の違いがはっきり出たと思う。半蔵に威力、リーチなど負けているところはあるが、スピードの点ではガルフォードが勝っている。その隙のない技でがんがん攻めていこう。

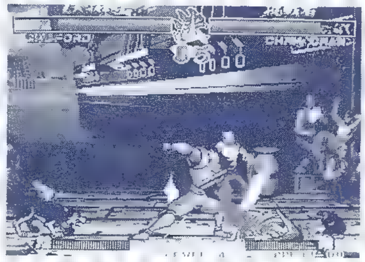
地上戦の攻防

ガルフォードのもっとも信頼できる技、それは立ち小斬り（当然遠距離）である。ガルフォードの技のなかではリーチがあり、かつ隙がまるでないのがこの技の素晴らしいところ。空振りをしても反撃されることはまずない。



絶対の信頼をおいていい技だ。

そして立ち中斬り（これも遠距離）。キャンセルが掛からなくなり、メインの技とは言い難くなったが、ガルフォードの技では最もリーチのある技なのでよく使われる。空振りをすると絶対反撃をくらうので間合いを確かめて使っていこう。



伏せている相手にも当たるぞ。

この2つの技と犬技（詳しくはパピィページ参照）を合わせて闘うのが基本となる。それに足払いやしゃがみ大斬りを（たまに）混ぜて闘っていこう。それと、しゃがみ大斬りにはモズキャンセルを絶対に掛けられるようにしておこう。この技だけでなく、キャンセルの掛けられる技にはなるべくモズキャンセル癖をつけておくことだ。忍者使いなら必須のテクニックだぞ。

それと地上戦で重要なもう一つのモード、ダッシュだ。ダッシュモズ、ダッシュ大斬り(後キャンセル犬)、ダッシュ昇り（逃げ）蹴りなど、ほかにもしゃがみ大斬りやバックダッシュなどそのバリエーションは多彩だ。中間間合いで膠着が続いたらダッシュで攻めるのもいいぞ。



ダッシュも半蔵より速い。

使用禁止技説明

まず、遠距離立ち大斬り。いわゆる、風車斬（ホントはローリングスラッシュ）だ。技は遅い、ダメージは皆無、隙は大きい、当然キャンセルも掛けられず、と、ゲーム中で最弱の技、と呼んでもあながち嘘ではない、実に弱っちい技だ。せめて半蔵のようにダメージだけでもとも思えるが、ダッシュ大斬りがこれでなかっただけでも良かった、とありがたく思おう。特に犬が後ろを向いているときには気をつけよう。

次に、リア、ヘッド、の両レプリカアタック（以下、空蝉と略す）だ。特にリア空蝉は使用度皆無である。唯一、起き上がりに火炎曲舞、ヴルカーンなど重ねられたときに出してもいい(かもしれない)程度だ。ヘッド空蝉にしても同様で、まァ何とか許されるのが、C犬、犬モズで相打ちになったときとか、三連殺を常に最後まで出してくる相手に…とか、キャンセルアンヌムツベなど連続技に対してなど…、結局こちらから狙う技ではないのだ。大体、わざわざ相手の技を狙うのは、全くといっていいほどバカだ。ガードされる確率のほうが遥かに高いので、たとえ犬斬り狙いでもお薦めできない。

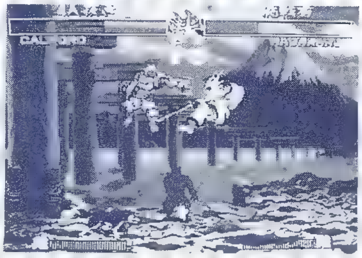


最悪な技だ。

とにかく、忍者使いと自称するのならこの3つの技はなるべく使うのを控えよう。

選び抜いた対空技

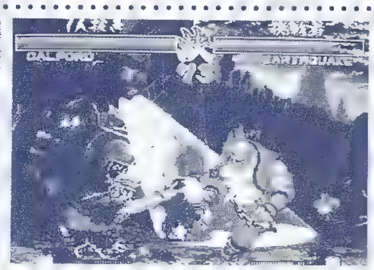
とどのつまり対空技はこれしかない、と言いたいのだ。つまり全キャラが持っているものと同じ、ジャンプ~だ。主に中斬り、大斬りだが、



素早く反応だ。

昇りでは斬りだと、ボタンではなくプログラムが反応しないことがよくあるので、蹴りでいくほうが確実だ。ただ大蹴りは下方向に出るので対空技には向いていない。

ジャンプ系の技以外では立ち大蹴りなどがあるが、これらは対空技になることもあるといった程度のものだろう。

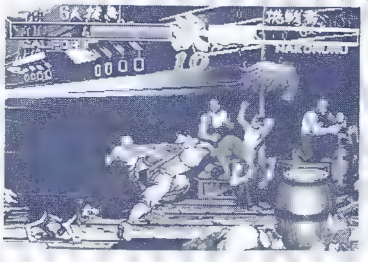


遠距離のほうが望ましい。

起き上がりの攻防

基本的にはダッシュでの攻撃と同じだ。相手の起き上がりにモズ、逃げ蹴りなどを重ねて、相手に選択肢を与えよう。相手が投げ返しやガードを選択したのならこれらはまず入る。問題は目ジャンプで逃げようとしたときだが、これは昇り斬りで落とす。

起き上がりの攻防も読み合いなので、結局は読み勝った



ダッシュもまぜるとベター。

ほうが成功したり返したりできるわけだ。この辺は対戦相手の癖を自分で研究しよう。

秘奥義バックスタブ

攻めるときに使おう。この技を使って守りに入るのはもったいないぞ。


犬が見えなければ…


消えモズ以外も狙いたいね。

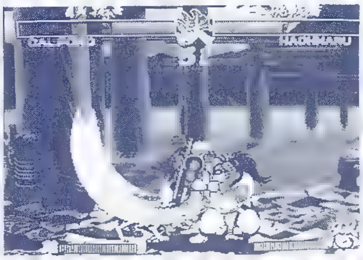
出すときは相手にばれないように犬の硬直やジャンプ着地直後などに、相手となるべく遠く離れた位置で出すようにしよう。消えるので分からないかもしれないが、実は異常なまでに隙が大きい。出したあとでも、半蔵と違い犬で大体の位置がばれてしまうので、一定の場所にとどまるのはあまり好ましくない。（その分半蔵よりも長く消えていられるが）。技を出すたびに位置がバレてしまう、ということもあるので要所要所でのみ技を繰り出そう。

この技は自分も慣れが必要。この技を使ったら自分はどう動いている、というのをきちんと把握できるようになろう。あと、この状態でぬいぐるみを使うと犬も消えるぞ。動けないけど。

さて、ここからはキャラ別攻略だ。ポイントを押さえていこう。

VS覇王丸 地道に攻めよう

注意すべきは斬鉄閃。ザックリやられないように。立ち小斬りをメインに闘う。起き上がり弧月斬はモズでOK。


これはひどい。哀れなり、覇王丸。

VS橘右京 手堅く行こう

やはり小斬りをメインに応戦。つばめに対応しつつ、犬で残像踏み込みを牽制。大足払いで結構返しやすい。しゃがみ大斬りに要注意。

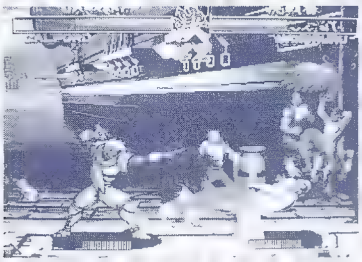
VS柳生十兵衛 やっぱり小斬り

突き系の技を持っているキャラには、やはり辛い闘いを強いられる。そういうわけでやっぱり小斬りで応戦していく。半蔵のように小水月刀を大蹴りで抜けることはできないのでやらないように。


大なら抜けよう。

VSナコルル 犬の勝利だ

アンヌムツベを犬で勝てる（パピーには可哀相だが）ようになったのは大きい。前作のように鷹を途中でくらっても犬が戻ってこなくなった点もうれしい要素だ。


GO！パピィ！

VSシャルロット 突きキャラは強いよ

強敵。跳び込みはすべて大斬りに落とされるし、対空技もない。地道にいくのみか。

VS千両狂死郎 一発いくしか

突きキャラだが、一発がある分、夢をもてる。慣れれば幻庵より楽に闘える。

VS王虎 ペースさえ握らせなければ

基本的にこちら有利。C犬を他キャラよりも多く取り混ぜてよし。一発決まれば…。

VSアースクェイク 敵はしゃがみ大斬りのみ

しゃがみ大斬りで犬もろとも返されるのが痛いが、しょせんはそれだけに注意すればなんてことはない。基本的には有利に進めることができるはず。一発もあるし、逃げ大斬りが当たるというのもデカい。

ケツは大蹴りで返すことが可能。

VS不知火幻庵 犬に夢見ろ

小斬りや足払いで闘うのももちろんだが、できれば一発を狙おう。基本的に不利なのでかなりの熟練を要するだろう。ちょっとやって負けても諦めないで、とにかく経験を積もう。

VSガルフォード 青が本物

勝負は時の運。なるべく自分のペースにもっていこう。

VS服部半蔵 忍者どうしだとちょっと

ダメージ的に不利だが、展開はほぼ互角の闘いになるだろう。消え合うとこちらが不利になるので、こちらからわざと消えたりして相手を触発したりしないように。

VS牙神幻十郎 地道にいく?!それとも一発?!

天敵といっていいだろう。結構、相手ペースになりやすい。小、中斬りで応戦し、一発も狙ってみよう。


犬にセルフディレクションがあれば…

VS花諷院和狆 素晴らしく持久戦

小さいが、小斬りも中斬りも当たる。やはりこの2本を軸に闘おう。

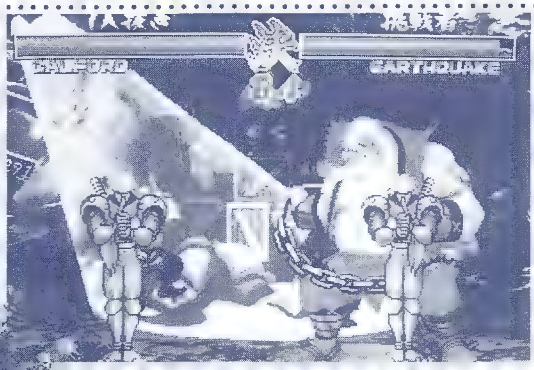
VSチャムチャム 待ちあるのみ

基本でいいがリーチ、ダメージともに向こうが上だ。特にスライディングには気をつけよう。中斬りメインでいこう。

VSナインハルト・ズィーガー 狡くいこう

地道にペースを確保してくるズィーガーは実は強いのだが、そんなズィーガーは少ないので実際は楽。代わりにこちらが地道に攻めよう。

まとめ


シャドーコピーはどうだろう。

半蔵にない技、昇り蹴りや犬技などを組み入れてガルフォードらしく闘うことをお薦めする。あと、シャドーコピーだが、隙が大きいのであまりお薦めできないが、これは好みで使ってもらいたい。自分なりのガルフォードを確立しよう。

対戦攻略

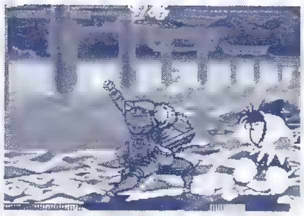
中斬り依存度高し！
服部半蔵

チクチクやりつつも狙いはやっぱり大モズだ。

担当：C. LAN

中斬り、立ち蹴りをメインに押せ！

半蔵の持つ技の中では、前作同様立ち中斬りが長くて強い。威力がなく、またキャンセルが掛からない点に不安が残るが「絶対に空振りしない」ということに気をつければ十分使える技である。スピード、判定面は申し分ない。



やっぱり使える立ち中斬り。

ほかには立ち小斬りもいい。前に乗り出すので意外に長いし、キャンセルも掛かる。

蹴り技は立ち小蹴りがいい。足が伸び切る前の状態が強く、ひざの部分がヒットしてくれる場合が多い。

足払いは、乱戦時に小足払いを使う以外はあまり使う機会はない。中、大足払いはともに転ばすことができるが、出るまでが意外に遅い。ただ、中、大足払いのキャンセル小爆炎龍は、ちょうど起き上がりに重ねることができるため、そこからの攻めが継続できるという特徴がある。

しゃがみ大斬りはダメージも低くなり、リスクのわりにはありがたみがない技。確実に入るとき以外は使用を控えたほうがベスト。

もず落としへのプロセス

攻撃力を重視して考えると、やはり大斬り系、そしてモズ落としだ。ここでは半蔵のシンボルでもあるモズ落としについて決め方を考えてみよう。

まずモズ落としは、大で掛けることが定石。ダッシュモズの場合は多少威力が落ちる。

ダッシュモズを仕掛ける場合は、その入力に気をつけよう。ダッシュしたらレバーを⬇↘と素早く入れ（➡はダッシュ時の入れっ放しでOK）、できるかぎり早くC+D。ただし↘と完全に同時ではダメ。↘の時点で前転になるが、それがキャンセルされてモズが掛かる。完全に転がってしまったら、前転の復帰と同時にモズをかけよう。ただ、ダッシュモズは小足払いの連打に対し、外から吸ってくれるが、前転してしまうと当然負けてしまうので、これはあくまでフォローである（前転で突きや飛び道具をかわすということもできるが）。

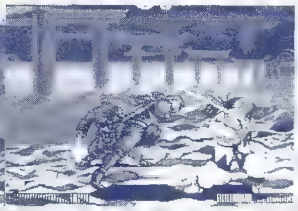
ダッシュモズのかわりにただのダッシュ投げを使うという手もあるぞ（モズ同様吸ってくれるし、何より簡単なのが大きい）。

ダッシュモズにはまだ秘密がある。レバーの入れ方で、ダッシュモズではなく、ダッシュノーマルモズをかけることができるのだ。やり方は、ダッシュから⬅↙⬇↘とレバーを入力してC+Dを押すのだ。⬅の入力でダッシュをやめることができる。ダメージが高いのでこちらを使おう。

ダッシュ中にコマンド入力だけすると前転になってしまうが…、



ダッシュもずは…、





それをキャンセルしてかかる。ボタンはほぼ同時だが若干遅らせること。



レバーの入力方法を変えればダッシュからノーマルもずになる。

有効なバリエーションとして、ジャンプ大斬りモズがある。爆炎龍を出し、それと同時に跳び込んでいくと迎撃されにくい。そしてジャンプ大斬りを、

①当てる
②ガードされる
③すかす

のいずれの場合でももずを狙いにいける。①の場合少し歩いてもずをかけ（連続技にしてもいいが）、②と③はやや先行入力気味で、着地と同時にボタンを押す。普通に跳び込むだけでは対空技で返されやすいので、何らかのスキをついて跳び込むことが大切だ。



ジャンプ大斬りをすかして…



もずをかける。有効。

キャラ別対応策

対空技その他はその項を参照してもらうとして、ここでキャラ別に対策を挙げていく。

VS 覇王丸
大斬りに注意!!

中斬りを空振りしてはいけないという鉄則が最も大切なキャラのひとり。

旋風裂斬を撃ったら跳び込む。よほど反応が早くない限りはガードされてしまうが、さっそくジャンプ大斬りすかしモズを狙うチャンスだ。

起き上がりにはダッシュモズを重ねるといい。弧月斬（天覇封神斬）を出されても吸い込める。



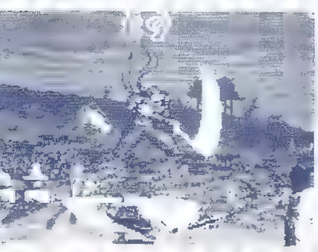
弧月斬もこの通り。

VS 右京
機動力を生かせ!!

移動が速く、またジャンプ大斬りが強いので、右京に対してかなり闘える。

ジャンプ大斬りは右京の立ち大斬りに勝てる。もし右京が逃げ大斬りで返し始めたら、間合いに注意して大蹴りで跳び込むようにするといい。大蹴りは攻撃判定を持つまでが早く、かつ出ている時間も比較的長いので少し早めに出そう。

ジャンプ大斬りは右京の立ち大斬りに勝てる。

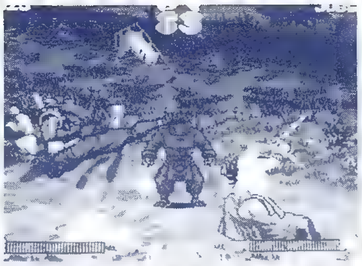


VS十兵衛 もう跳ばれても怖くねーぜ

かつて足技に悩まされた十兵衛も、今回は互角。

特に十兵衛に対して…というワケではないが、やはり中斬りをメインに押していく。

逃げ中斬りが強力なのでうかつに跳び込まないこと。跳ぶときは右京同様大蹴りがオススメ。



大道芸っぽいがかなり使えるぞ。

VSナコルル ダッシュ投げを警戒せよ

これといった攻め手のないナコルルなので、大技は狙わずにチクチクいこう。ダッシュ投げは常に警戒し、小足払いをいつでも出す準備を。

中斬りをあまり単調に出すとアンヌムツベでやられてしまうぞ。

VSシャルロット このキツさは本物

前作とあまり変わらない印象を受けるのがこのシャルロット。中斬りとダッシュ投げをメインに。

跳び込むときは近間から大斬りでいくといい。この理由はシャルロットの大斬り（対空）を近距離用のものにするためだ。遠距離大斬りはいかなる技でも返せない。



シャル大斬りがこの近距離用になれば勝ち。

VS狂死郎 地上で闘いきれ！

明らかにスキを見せたとき以外は跳び込まないこと。

狂死郎の中斬りが届くかどうかという間合いをキープし、ときおり踏み込んで中斬りだ。そして技をすかったり、あるいはじっとしてるようならダッシュ投げにいくべし。

VS王虎 足元をすくわれるな

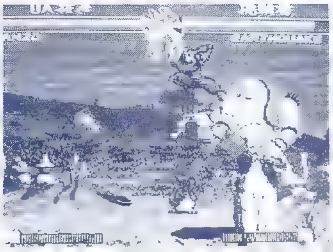
王虎の持つ技で絶対くらっちゃいけないのがしゃがみ大斬り。ところが半蔵のメイン武器である中斬りがこれに負けやすい。一見愚鈍のような王虎だが、これがかなり闘いづらい。跳び込めないのもひとつの理由だ。

王虎の技はモーションが大きいものが多いので、うまくスキをついて中斬りやダッシュ投げで攻撃しよう。間合いを離して消えたりしてもいい。

VSアースクエイク 離すか近寄るか？

思いっ切り間合いを離して爆炎龍で攻めるか、近づいてチクチク小技をメインで攻撃し、スキあらばモズをどんどん狙っていこう。

跳び込むときは大蹴りがよい。中途半端な位置で爆炎龍を出すと大斬りで非常に痛い相打ちを取られてしまうぞ。



大蹴りで跳べばジャンプ中斬りも潰しやすい。

VS幻庵 前作に近い闘い？

シャルロットと同じく突きに悩まされることになる。だが、前よりは斬り合えるようになっているので多少やりやすいハズだ。

ダッシュ投げも狙おう。半蔵はしゃがみ幻庵（アースクエイクも）を投げられるので待たれても怖くない。

VSガルフォード 中斬り長いぜヘイ

機動力と大技のおかげでガルに一日の長がある。大もずを積極的に狙っていこう。

VS半蔵 読み合いに勝て

間合いを計りつつ中斬りとダッシュ投げメイン（これ多いけど、これが半蔵の闘い方だからね）。

VS幻十郎 大斬りに注意パート2

三連殺がある分覇王丸よりかなりやりにくい。うつせみ地斬で返せるが、すると幻十郎は「ひとつ」で止めてきたりする。この辺は読み合いだ。

爆炎龍は危険。幻十郎のジャンプは早いわりに距離があるので見てから跳ばれてもガードが間に合わない。



こうなればいいんだけどねぇ…。

VSチャムチャム 堅くいくしかねえかな

中足払いと大足払い（スライディング）がネック。この2つでペチペチやられるだけで苦労する。大斬りをガードした後には中斬りしか入らない（減らない）ので、ダッシュモズも混ぜていこう。

VS和神 強引にいけ！

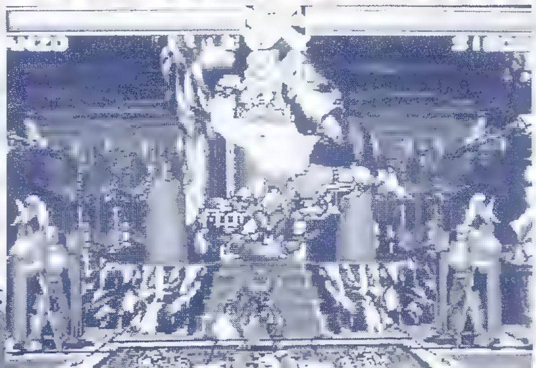
笠としゃがみ中斬りがかなりうざったい。正面から斬り合わず、こまめに前後にダッシュしてゆさぶろう。

炎符は立ち大蹴りでよけることが可能だ（小だと難しいが）。水月刀もよけられるぞ。これはガルフォードにはできない。

VSズィーガー やっぱり中斬り？

ズィーガーの昇りボディはこちらのジャンプ技をすべて蹴ちらしてしまうため、エクスプロイズン以外はあまり跳び込む機会はない（エクスプロイズンは見てからでも間に合う）。

やはりメインは中斬りとダッシュ投げだ。爆炎龍は厳禁。大足払いはガード後に確実に反撃できるぞ。



これが厄介。中斬りとダッシュ投げで勝機を見出せ。

半蔵のメインは中斬りとダッシュ投げだ。爆炎龍は遠間で使うかキャンセルをかけて出すようにしよう。そして時には消えたり分身したりして相手をゆさぶり、勝利をモノにせよ。

しゃがみ中斬りできざんで、大斬りでトドメだ

牙神幻十郎

大斬りが強いといわれているが、本当に強いのはしゃがみ中斬り。地道に相手の体力を奪い取れ！

担当：松っちゃん

しゃがみ中斬りでネチネチいこう

光翼刃、三連殺とド派手な必殺技を持っている幻十郎。ところが、箱を開けてみると攻撃力が極端に低い光翼刃、カウンターダメージが超痛い三連殺。桜華斬にいたっては、硬直が長すぎて使いにくい。

安定した闘いを望むなら、しゃがみ中斬りをメインに使っていくといい。少しリーチは短いが、1歩前に踏み出してから使うようにすればフォローできる。

また、出る技のスピードも小足払いなみと一級品。しかし、空振りしてしまうとスキはかなり大きい。相手の大斬りが入ってしまうほどのスキなので、空振りしないように細心の注意を払って使っていこう。一応、技の引っ込みをキャンセルできるが、スキの大きさをカバーすることはできない。

ここぞというときまで…

立ち大斬りは、破壊力が大きい。カウンターで相手にヒットさせることができれば、約半分の体力を減らすことができる。リーチもかなり長く、ズームインしている状態だと画面半分ぐらいカバーできる。

ところが、技が出るまでにかなり時間がかかってしまう。そんなリスクを背負ってでも使っていく価値は十分あるだろう。でも、大斬りでゴリ押しといった闘い方はダメだ。

ガードされても反撃されない遠い間合いか、近い間合いで相手の飛び道具をガードしたあとに使っていくといい。この2つの使い方以外は、いわゆるバクチ技になる。出かかりを斬り返されるなんて日常茶飯事だ。

しゃがみ中斬りの欠点を補え！

空振りしてしまうとリスクの大きい2つの技を先に解説したが、ここでは空振りしてもリスクの少ない技を解説していこう。

まず、しゃがみ中斬りの代用技として即実戦投入できるのはしゃがみ小斬り。出るまでは少し遅いが、技の引っ込みはかなり早い。空振りしても、技のスキにカウンターを入れられることは少ないだろう。下方向に強いので、相手の足払いの出かかりをつぶすことができる。

出るのが早くて、出したあとのスキが小さい技が立ち中蹴り。キャンセルがかかるので、立ち中蹴り↓小三連殺、立ち中蹴り↓桜華斬などと攻めが単調にならないようにいろんなバリエーションで使っていこう。

しかし、しゃがみ斬りやアンヌムツベなどの下段技であっさりかわされてしまうので読まれてしまうまで乱用してはいけない。

ジャンプするときは勝負するときだ！

対空技として使えるのが、逃げ中斬り。半蔵、ガルのジャンプ大斬り以外は安心してこれで返そう。半蔵、ガルのジャンプを返すには、前に歩いてぐぐって立ち中斬りだ。

相手にプレッシャーを与えるときに飛び込む技は小蹴り。この技だと、相手の昇り斬りに負けにくい。与えるダメージは雀の涙程度だけど…。

相手が飛び道具を撃ったときなどに跳び込む技は、ジャンプ大斬り。攻撃力もかなり高く、頂点付近で技を出せば地上の相手に2回ヒットする。このジャンプ大斬りを2回あてたら、ほとんどの相手は気絶寸前。ジャンプ大斬り↓大三連殺の連携技ですかさず気絶させよう。

気絶させたら入れる連続技は2つ。しゃがみ大斬り↓立ち大斬りが入る相手はこれを、入らない相手には垂直ジャンプ大斬り↓立ち大斬りの2段を決めよう。

ジャンプ大斬りのあとにしゃがみ中斬りを出すとほとんどの場合空振りしてしまうので注意しよう。シャルロット、狂死郎の2キャラにはななめジャンプ大斬り↓立ち大斬りの2段が入るぞ。

削れる通常技？

三連殺のバリエーションは三連殺講座のほうにまとめておいたので、その他の三連殺＋αの使い方を見ていくことにしよう。

●牙（ひとつ）で削る

これは、しゃがみ中斬りと混ぜて使っていく使い方だ。小三連殺の牙をできるだけ浅めにガードさせるのがポイントだ。さすがに深くガードさせると反撃されるぞ。

また、シャルロットの中突きなどにはさすがに浅めにガードさせても反撃される。

ふだんは使用を控えて、使うときは3回ぐらい連続でしつこめに使おう。

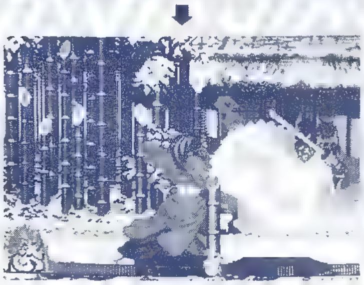
●牙↓五光斬、引き逃げ↓五光斬

小三連殺の牙をガードさせたらすかさず五光斬のコマンドを入力してぶちあてる。三連殺をガードすると何かしら技を出したくなるので効果的だ。ただし、五光斬は足払い系の技には負ける。また、ガードが固い相手に使うと様子を見られて五光斬を空振りしてしまうことがある。

小↓大と引き逃げ三連殺を出して様子を見る。相手が動いたら、五光斬をあててやろう。引き逃げからの場合は、じっくり相手の動きを見てから使ったほうがいい。コマンドを入力する時間に少し余裕があるからだ（角の硬直時間が少し長いため）。



小牙をガードさせて、



ハイ！五光斬。

必殺技の使いどころ

三連殺は、いつ使ってもいい必殺技だがほかの2つ（3つ）は使いどころが限られる。

桜華斬を使うときは、相手との距離がかなり遠いときのみ。これ以外の場合に使うとダッシュで近づかれてガードされ、硬直中にカウンターを喰らってしまう。また、牽制技以外に遠くから跳び込まれたときの対空技として使える。攻撃判定が大きいのでこれはオススメの使い方。

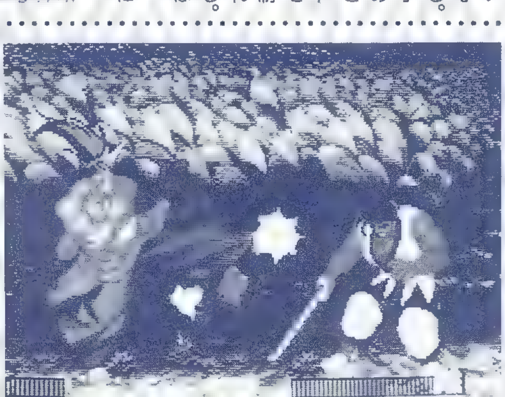
光翼刃は、すご～く早めに出せば対空技として使える。この技、とんでもなく弱いので起き上がり技などで使ってはいけない。特に「これっ」といった使い方はないだろう。

光翼刃と違い、五光斬は起き上がり技として使える。ただし前記したように足払い系の技には負けてしまうぞ。対空技、起き上がり技と非常に重宝する技だ。

基本的な攻略はこれぐらいにしておいて、キャラ別に戦法などを見ていこう。

VS 覇王丸 中蹴りで押せ

覇王丸のほとんどの技よりこちらの立ち中蹴りのほうが早く出るので、中蹴りだけでかなりいける。



立ち中蹴りで押すのだ。

烈震斬をガードしたら、すぐにしゃがみ中斬り。ほとんどの場合、しゃがみ中斬りが烈震斬の硬直中に入るからだ。

覇王丸はダッシュ投げ、天覇封神斬に気をつけつつ、立ち中蹴りで押そう。

VS右京 つばめモードを脱出せよ

実は、幻十郎を使っていて一、二を争うつらい相手。逃げつばめを出されているだけで手も足も出ないほど。

狙い目は、右京が三大バクチ技（昇りつばめ、しゃがみ大斬り、残像踏み込み斬り）を出したとき。前者の2つはガード後大斬りが入る。残像踏み込みは、早めに反応すれば大斬りで斬れる（右京が遠い間合いが出したとき）。

一度転ばせたら二度と起こさないように、勝負三択三連殺でゴリ押しにいこう。

VS十兵衛 心眼刀をつぶせ

十兵衛と闘って嫌なのは、水月刀で跳ばしての昇り中斬り。水月刀の硬直時間はけっこう長いので、バンバン跳び込もう。

跳び込むときの技は、大斬りか大蹴り。跳び込むタイミングが早かったときは大斬り、遅かったときは大蹴りにするといい。蹴りにするのは、心眼刀でとられることがあるためだ。

VSナコルル アンヌムツベをガードしたら勝ち

アンヌムツベを使ってくれる相手はいただき。ガードしたらしゃがみ大斬り→立ち大斬りの2段。気絶したら再び2段で終わり。しかし、しゃがみ中斬りを空振りしたあとにアンヌムツベを使われるとガードが間に合わない。

ダッシュ投げだけに注意して、しゃがみ中斬りで押していこう。

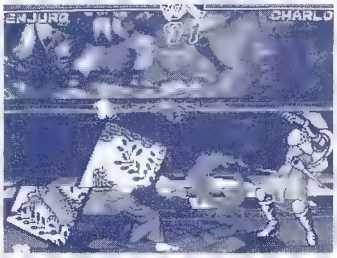
VSシャルロット 突きに三連殺を決めろ

シャルロットは、なんといっても中斬り（突き）がいやらしい。そんな中突きも空振りしたのなら、小三連殺の牙が入るのだ。

ジャンプ攻撃が強いので、なかなか逃げ中斬りで返しづらい。こんなときは、伏せでジャンプ中斬りをかわして投げてしまおう。伏せ動作、入力しにくいが、シャルロット戦は有効なのでできるようにしておこう。



中突きガスカッたら、



「ひとつ」、必ず入れるようにしよう。

VS狂死郎 三連殺で肉を回収しよう

基本的な闘い方は覇王丸とまったく同じ。立ち中蹴りで押していこう。

狂死郎ステージだと肉の出現率が高い。その肉を大の三連殺でさりげなく回収しよう。

VS王虎 ケツ→足払いを喰らうな！

しゃがみ中斬りをジャンプでかわされると、必ずケツ→大足払いを喰らってしまう。王虎には、しゃがみ中斬りの代わりにしゃがみ小斬りを使っていこう。

大足払い、しゃがみ大斬りをガードしたあとは必ず小三連殺が入る。きっちりダメージを与えよう。

VSアースクェイク 離れるときは離れて、近づくときはラッシュだ

まず、かなり離れた間合いで桜華斬を撃って牽制。これが基本。アースクェイクに近づければ、ジャンプ大蹴り→立ち大斬りの2段をメインに狙っていく。

三連殺は、ガードされたあとのしゃがみ大斬りが怖いのでそんなに使っていかないほうがいい。でもしゃがみ大斬りをガードしたあとは、小三連殺・牙が入るぞ。

VS幻庵 我慢大会だ

幻庵のしゃがみ小斬りと、幻十郎のしゃがみ中斬りのぶつかりあい。この斬りあいだと三連殺で削れる幻十郎がほんの少し有利？だが、しゃがんでいる幻庵を投げることができない分、幻十郎不利かな。

この組み合わせは他のものと違い、手数を少なくして安定していたほうがいいだろう。

VSガルフォード 犬→ダッシュ斬りを喰らうな

基本は、しゃがみ中斬り押し。大足払いで転ばされることはあるが、これだけでかなりいけるはずだ。

しかし、対ガル戦は犬の恐怖がある。メガストライクドッグ→ダッシュ大斬りを喰らってしまうと体力半分以上のダメージ＋気絶も。ガルの怒ゲージ点灯中は慎重にかつ、消極的に攻めていこう。

VS半蔵 三連殺→地斬がライバル

三連殺は、地斬であっさり抜けられてしまう。そこで、牙でやめるか燐までいくかはそのときしだい。安定を目指すなら、牙でやめておこう。地斬を運良くガードできたのならしゃがみ中斬りを入れよう。

秘奥義で消えられた場合は、早めに大三連殺をガード（あてて）させて半蔵の位置をいちはやく把握しよう。

VS幻十郎 安定勝負だ

この勝負、しゃがみ中斬りの出し合い。しびれを切らして三連殺を出したら負け。三連殺をガードされたら、大ダメージ覚悟。

VSチャムチャム しゃがみ中斬りでスライディングをつぶせ

チャムチャムのスライディングは、しゃがみ中斬りを置いておけばつぶすことができる。しかし、しゃがみ中斬りを空振りしてしまうと立ち大斬りを喰らってしまうぞ。

こちらの狙いは、一撃必殺の大斬り。カウンターで入れば気絶確定だ。パクパクガブルを重ねるタイミングが悪いときはチャンスだ。

VS和仲 お師匠様にはかないません

和仲のしゃがみ中斬りが最悪。こちらのしゃがみ中斬りの下を通って足を払われてしまう。このリーチの差は痛い。

また笠空キャンセル炎符のバリアも破れないのだ。ドンピシャのタイミングで跳び込めばジャンプ大斬りが入るが、少しでも遅いとしゃがみ大斬りで返されてしまう。

三連殺もスカッと3発入りにくいので非常に闘いにくい相手の1人だ。



しゃがみ小斬りで牽制すれば空振りしてもガードが間に合うのだ。

VSズィーガー エクスプロイズンをかわして2段を決めろ

ズィーガーも王虎と同じくしゃがみ中斬りで押していくと、跳ばれて跳び蹴り→大足払いの2段を喰らってしまう。ヘタをすれば、ジャンプからディーガー・コップにつながれることもある。

こちらの攻めは、しゃがみ小斬りでチクチク押していくもの。跳び込みは、逃げ中斬りで返す。ズィーガーが小斬り（パンチ）で跳び込んできたときは、中斬りが負けてしまうので大斬りを使おう。

エクスプロイズンを重ねられたときは、目ジャンプ後に垂直ジャンプ大斬り→立ち大斬りの2段を決めよう。

対戦攻略

本当は慎重派だったりするンだ
チャムチャム

相手によって戦法をかえるのが重要なチャムチャム。ワンパターンではダメだぞ。

担当：KAL

チャムチャムというと、どうしてもスライディングか跳びひっかきのイメージが強くて、自分で使うとこれらの技ばかりに頼ってしまう、という人は少なくないと思う。

確かにどちらの技もチャムチャム慣れしていない（もしくはこのゲームの初心者）という人に対してはめっぽう強いが、対策を心得ている相手に対し乱用するとあっという間にやられてしまう。

そこで、対戦でチャムチャムを使う場合には、相手キャラや間合いによって使う技をかえる、戦法をかえる、ということが非常に重要になってくるのだ。

基本1 相手によって使う技をかえる

これはチャムチャムを使う際には重要なこと。

そもそもなぜ相手によって技をかえていかなければならないのか?というと、それはたとえスライディングや跳びひっかきが強い技であっても、ある特定の相手に対し使用してガードされた場合、確実に反撃を受けてしまうからだ。

しかも、「チャムチャムはスライディング、大斬り等が強い」とよくいわれるが、実はほかには頼れる技がほとんどない。つまり、中距離戦で唯一にして強力な武器であるスライディング、大斬り（跳びひっかき）を、いかに封じられないようにするか、が重要になってくるわけだ。

これら唯一（二?）頼りになる技を有効活用するためにも、普段あまり頼れないその他の技たちの使いどころを把握して要所要所で使用していく。そして相手が気を許したそのときに、大斬り、スライディングといった技を決めていく…。チャムチャムの対戦はこうありたい。

とにかくここで覚えてもらいたいのは、大斬り、スライディング、跳びひっかきといった強力な技は警戒されやすい、ということと、それらに対する注意をそらすために、ほかの技を駆使していく必要がある、ということ。

肝心な技をガードされないように、相手、状況によって使う技をかえていくよう、日頃から注意していよう。

各キャラ別対策

VS覇王丸 大斬りに注意!!

中間距離では、スライディングを結構気軽に出してしまって構わない。というより、むしろ中距離でうろうろしてるほうが危険なので、スライディングを出しているか、ガードしているかのどちらかにしておこう。

スライディングは近くから出さない限り、ガードされても反撃は受けない。中距離以上のときはスライディングメインでいこう。


覇王丸戦はうろうろしてるほうが危険。中距離ではスライディングだ。

近距離戦では立ち小斬り、立ち小、中蹴りが役に立つ。覇王丸の技をつぶす（打ち消す）ような感覚で、「相手が技を出す!」と思ったときに合わせて出していこう。ただし近距離といっても、近距離技が出てしまうほどの近距離ではないぞ。そのような密着するほどの距離では足払いを使っていき、とりあえず間合いをあけよう。

それと、覇王丸には決して跳び込まないこと。ことごとく落とされてしまうだろう。覇王丸戦は地上戦に徹するのだ。

最後になったが、対覇王丸で決してやってはいけないことを述べておこう。それは、「立ち大斬りは出すな」だ。

空振りしてもガードされても斬鉄閃（覇王丸の遠立ち大斬り）を決められてしまう。これだけはさけよう。

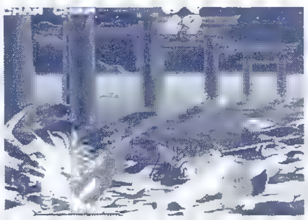

覇王丸には決して大斬りを出さないこと。一撃でやられてしまうぞ。

VS橘 右京 ダッシュで近づけ!

右京戦は、近間、中間、遠間でとるべき行動が違う。

遠距離戦ではムーラ・パクパク（ガイコツ）を出すチャンスを狙いつつ、右京がバックジャンプつばめ返しを出すそぶりを見せたら（バックジャンプしたら）即座にダッシュで接近しよう。ブーメラン投げでつばめを消そう、などとは思わないように。

中間になったらいよいよ本番。まず真っ先に気を付けなければならないのが、異様にリーチの長いしゃがみ大斬りだ。これを喰らって気絶するのだけはさけたいところ。


実は強烈な右京のしゃがみ大斬り。要注意！

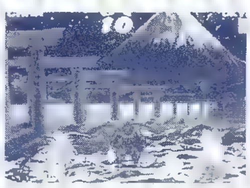
このしゃがみ大斬りに気をつけつつ、中足払い、しゃがみ大斬りを狙っていく。右京側が中斬りの間合いまで近づいてきて、しゃがみ中斬り等で攻めてきた場合は、これに付き合わず、一旦下がってからスライディング、しゃがみ大斬りなどを出していこう。

近距離戦で注意すべきなのは昇りつばめと小、中斬り（とそこからの残像踏み込み斬り）のみ。立ちガードに徹して昇りつばめをガードするようにしよう。

もし相手が残像ばかり繰り返してくるようなら、残像ガード後に小足、中足払いを連打して動きを止めよう。そしてこちらの中足払いが当たったなら（ガードでもいい）、これにキャンセルをかけてムーラ・パクパクかパクパクガブルを出していく。残像対策だ。

また近間ならジャンプ攻撃からの連続技でラッシュをかけてもいい。右京は近距離戦を苦手としているので、ここぞとばかりに攻めたてるのだ。

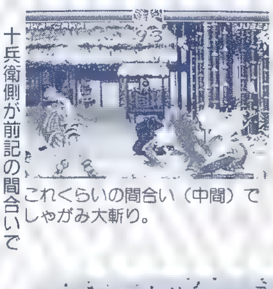
最後に、近間以外では決して右京に対して跳び込まないように。逃げ大斬りの餌食になるぞ（跳びひっかきも同様）。


キャンセルパクパクは、右京の移動系の技対策だ。

VS柳生十兵衛 じりじり近づけ

やはり十兵衛戦もうかつに跳び込むことだけは避けたい。水月刀を先読みしていても、攻撃が届かない距離では意味がない。十兵衛の逃げ中斬りのいい的になってしまう。

そこで十兵衛戦は、中足払い、しゃがみ大斬りをちょくちょく出して牽制していき、じりじりっと間合いを詰めていく。そして十兵衛の逃げ中斬りを〝殺せる〟距離まで接近したら、その間合いを保ちつつ、しゃがみ大斬りを出していく。


これくらいの間合い（中間）でしゃがみ大斬り。

十兵衛側が前記の間合いで水月刀を出してきたら、すぐに中蹴り（ケツ）で跳び込んでしまって構わない。ただし下をくぐって着地点に中斬りや大斬りを重ねてくるような相手には注意しよう。

スライディングだが、十兵衛戦では使わないほうがいい。中斬りで反撃されるからだ。

ただ、絶・水月刀の出かかりをつぶすときだけは出していこう。「絶…」と声が聞こえた瞬間に出せば意外にも簡単につぶせるぞ。

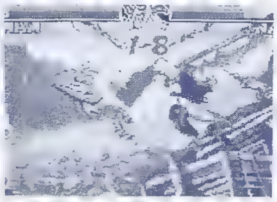
VSナコルル うかつに跳び込むな

対ナコルルで気を付けたいのは、なんといってもやっぱりアンヌ・ムツベ。しかも今回はしゃがみガードしなければいけないぞ。

とはいってもガードさえしてしまえば強攻撃による反撃ができるので、相手側のナコルル当人もそうやすやすとは出せないはずだ。そこでナコルル側が狙ってくるのが、ダッシュ投げと見せかけての連続技。ただどちらも接近してくるので、間合いが狭くなったら中足払いをメインに出していき、当

たったらキャンセルしてパクパクガブルかパクパクデオスを出していこう。

中距離以遠の間合いのときは、パクパクガブルを牽制に使っていこう。

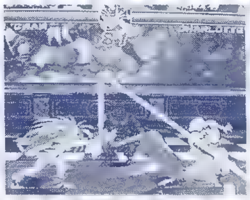


ナコルル戦は跳び込まない。強力な昇り、逃げの大斬りでやられてしまう。

VS シャルロット しゃがみ大斬りに注意!!

5本の指に入る難敵だ。ジャンプ攻撃はすべて遠立ち大斬りで返されてしまうのでなかなか狙えず、地上戦もしゃがみ大斬りが脅威となる。

一応スライディングメインで闘い、攻めてるフリをしてさりげなくしゃがみ大斬りを空振りさせられれば一流。もし誘えたら、一瞬だけ前進して立ち大斬りを入れよう。



そう簡単にできることじゃないけどね…。

しゃがみ大斬りの届かない距離にいるときは、積極的にパクパクガブルでの削りを狙っていこう。

VS 千両狂死郎 絶対跳び込むな!!

狂死郎に対しては絶対に跳び込まないこと。逃げ大斬り、回転曲舞などでことごとく返されてしまう。

ここはオーソドックスに、立ち、しゃがみの大斬り、スライディングをできるだけ離れて出していこう。ダッシュ投げも多少は狙える。

VS 王虎 スライディングだ

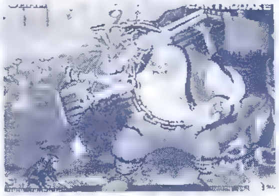
王虎戦は余計なことはしないーこの心がけが大切。中間ではスライディングを出しまくっていき、相手の注意がスライディングにいきはじめたら、突然大斬りを出してみたりする。

とにかく王虎はしゃがみ大斬りだけが怖いので、中間で余分な技を出して喰らったりしないよう注意しよう。

VS アースクェイク 空からだ!

地上戦はまるでダメ。せいぜい向こうのしゃがみ大斬りを深くガードしたときにスライディング等が入るくらい。

そこで、落とされても落とされてもジャンプ攻撃を繰り返していき、空中からの攻撃で動けないように固めてしまおう。連携としては、ジャンプ中蹴り・中足払い・パクパクガブルがおすすめ。ただ毎回この組み合わせで動くのではなく、中足払いからすぐ跳んだり、中足払い・スライディングといったりするバリエーションが大切だ。



近間からケツで跳び込み、中足払いからの必殺技や投げで攻撃。

遠間にいてなかなか近づけないときは、ダッシュからそのままジャンプしたり、ダッシュスライディング(ダッシュ中に大蹴り)で素早く行動しよう。

VS 不知火幻庵 大斬りを狙え

幻庵戦は間合いが大切。こちらのジャンプ攻撃は全く通用しないので、地上戦に集中するのだ。

狙いは、爪のギリギリ外側からの立ち大斬り。ただしスライディング防止と、ガードされてもスキが少ないという利点から、しゃがみ大斬りもまぜていくようにする。



こういうカンジで。

こちらからのスライディングはあまり出さないで、たまに大斬りの代わりに出す程度にしておこう。跳びひっかきは絶対出さない。どちらも反撃を受けるぞ(特に後者)。

VS ガルフォード 全力で闘おう

立ち小斬り、小蹴り等の小技で牽制しながら接近していき、たまーにしゃがみ大斬りやスライディングを出していく基本戦法でのびのびと闘っていける。ただしこちらのジャンプ攻撃を逃げ中斬りで返してくる相手には跳び込まないこと。逆に向こうの跳び込みを返す際には立ち大蹴りは使わず、昇り大蹴り、逃げ中蹴りをメインに使っていこう。

足払いキャンセルパクパクシリーズは積極的に狙っていってもいい。

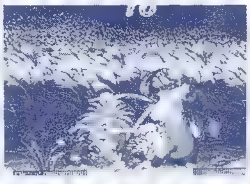
VS 服部半蔵 武器破壊に注意

ガルフォードと違って地上戦が弱い(犬の分)ので、スライディングをバンバン出していける。ただし調子にのって武器破壊必殺技を喰らったりしないように。

その他基本的な部分はガルと同じ。

VS 牙神幻十郎 パクパクがカギ!?

地上戦はしゃがみ大斬りをガードさせるようにしていき、それより離れた間合いならおもむろにムーラ・パクパクかパクパクガブルを出して三連殺を封じていこう。スライディングは、ガードされると中斬りで反撃されるが、たまに出す程度には使っていきたい。



三連殺防止にはぜひサルを。

跳び込むときは、ほかのキャラ同様、逃げ斬りで返されないくらいに近い距離からいくこと。また、幻十郎の怒ゲージが光ってるときは決して跳び込まない、近くで技を出さない、の鉄則を守るように。

VS チャムチャム しゃがみ大斬りとパクパクね

普段はパクパクガブルとしゃがみ大斬りで牽制していき、スキを見てダッシュ投げにいこう。あせってスライディングを出してしまうことだけはしてはいけない。スライディングガード後は、立ち大斬り(遠)や近大斬り、スライディングなど、さまざまな技が入るからだ。とにかくスライディングをガードされたほうの負け。

VS 花諷院和狆 地上戦で押していけ!

和狆戦は、地上の技すべてを使って攻めていけるのでかなり楽なはず。大斬り、スライディングもどんどん使っていこう。

式神は遠間ならブーメラン投げで打ち消し、近くなら素直にガードしよう。間違っても跳び込まないように。

VS N・ズィーガー 削りと投げでなんとか…

チャムチャム最大の敵だ。とりあえずスライディングは、本当にギリギリ届くくらいの距離から先端を当てるようにして出す以外は、絶対に出さないこと。ガードされると、中足払いからの必殺技3段(計4段)を確実に決められるからだ。跳びひっかきも出さない。これも着地点に必殺技3段、近いと中足払いからの4段を決められてしまう。



これは…死…。

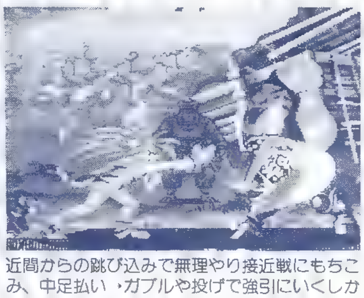
なんとか立ち、しゃがみの大斬りとパクパクガブルで牽制していきたいが、大斬りは先が当たった程度では威力が低い(1打のみだから)。ガブルはエクスプロイズン、ヴォルフ・ヴァンゲンにやられてしまう可能性があるうえ、見てから相当余裕をもってガードできる技なので、たいしたダメージは期待できない。

またジャンプ攻撃(ケツ)も、逃げ小斬りや相打ちOK近立ち大斬り、昇り大蹴り(ボディ)など、さまざまな技で返されてしまう。

エクスプロイズンガード後に、有効な反撃手段がないというのもキツイ。

ただ1点だけ、ズィーガーの大足払いをガードしたあと、こちらの立ち大斬りやスライディングが入るので、大足払いを多用するズィーガー使いにはこれを狙っていこう。

また積極的にダッシュ投げやダッシュからのジャンプ攻撃を狙っていき、1回でも跳び込みからの連続技が決まればラッキー、というラッシュ戦法に出るのも手ではある。



近間からの跳び込みで無理やり接近戦にもちこみ、中足払い・ガブルや投げで強引にいくしかない。

対戦攻略

転ばせてナンボ!
花諷院和狆

基本技は笠キャンセル炎符としゃがみ中斬り。だが、いざというときは跳びこめるようにしておこう。

担当：石井ぜんじ

通常戦はやっぱり笠としゃがみ中斬り

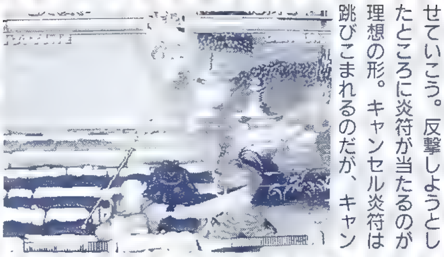
基本の通常技は、しゃがみ小斬りの笠攻撃である。判定が強く、出るのが速い。しかも、ガードされてもはじかれないので、いつでもキャンセル炎符を出すことができる。

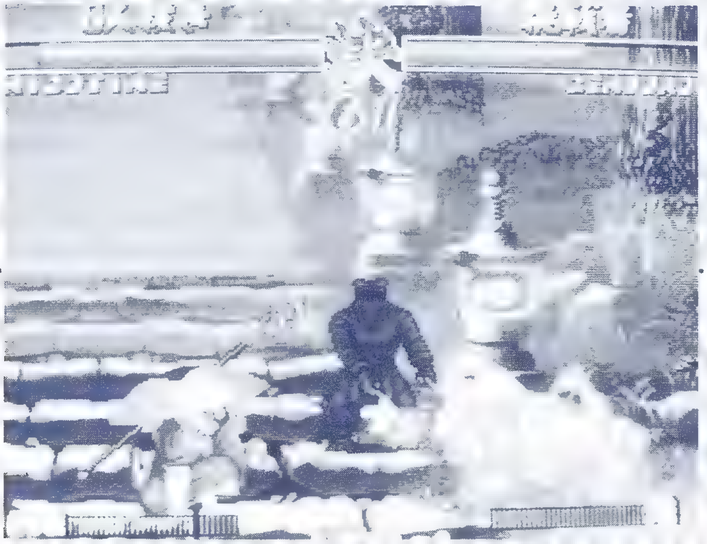
笠キャンセル炎符は、一回でキャンセルをかけるか2回出してからキャンセルをかけるか、バリエーションをもたせていこう。反撃しようとしたところに炎符が当たるのが理想の形。キャンセル炎符は跳びこまれるのだが、キャンセルしない笠連打も含めればそうそう跳ばれないはず。

じっとガードしているようなら、笠をガードさせたところでジャンプして跳びこもう。読まれていない限り、そう反応されるものではない。このときは、ジャンプ小・大キックを使うと返されにくい。

間合が離れたら、しゃがみ中斬りの出番だ。相手にしてみれば嫌な攻撃なのだが、同時に出し合って負けてしまうこともある。キャラによっては、大斬りでカウンターをくらいやすい相手もいるので、よく動きを見ておくこと。いつもしゃがみ中斬りだけでは限界が見えてくる。

相手が絶対大斬りを出してきそうだ!というときは、ジャンプ攻撃に活路を見出だそう。ただし、返されると痛いので、跳ぶタイミングがポイントだ。


接近戦は笠連打。やっぱりこれは有効な基本技だ。


ガードされてもキャンセルをかけられるのがミソ。

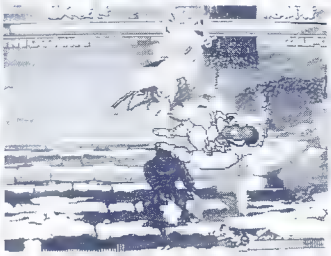
一味違った和狆は空を跳ぶ

結局、リードしていれば跳ぶ必要はない。しかし、押されている場合は、バクチ気味に跳びこんで勝負しよう。

相手が、しゃがみ中斬りを封じる技で規則的に斬りを出してきたりすると、なかなか和狆は手が出せない。だが、相手の斬りのタイミングがわかっていれば、タイミングを合わせてジャンプしてみよう。

このとき、相手がガードを固めていたらジャンプ攻撃をガードさせ、笠で固めて攻撃してみる。本当の狙いはすかし投げや当て投げなのだが、いきなり試みても成功しにくい。何度か固めたあとに投げにいこう。普通に投げ合ったら和狆のほうがかなり不利。

反応が遅れたにもかかわらず、ジャンプ斬りで無理に落としにくる相手にはジャンプ小蹴りで押し潰そう。ジャンプ小蹴りは、下への判定がかなり強い。出ている時間は短いが、ジャンプ大蹴りが当てられればなおよい。


下方向に強いので、意外にジャンプ斬りで落とそうとするとひっかかる。

ジャンプしたとき、大斬りなどを空振りしてくれていればしめたもの。ジャンプ大蹴り・大斬り↓縛鎖杖撃の3段攻撃が決まる。この連続技は常に狙っていこう。

もちろん、跳びこむのは危険がともなう。相手に笠を当てたあとや、ここでは跳ばないだろうといったときに跳んでいかなければならない。また、相手の反応が遅れた場合、ジャンプ小蹴り・小斬りで抑えこめるように、タイミング、間合を体に覚えさせよう。

倒したら攻め〜る法の数々

和狆はしゃがみ中斬り、炎符などで転ばせる機会が多い。そこで、起き上がりにたたみかける方法をマスターしておこう。これを知らないと、逆転性に乏しいし、何より和狆を使う面白さ半減である。

起き上がりにオーソドックスに攻めるなら、ジャンプ小蹴りを当てて投げるか小の支柱螺旋脚の2択戦法だ。これは有効なのだが、じっくり見極められると墓穴を掘ることにもなりかねない。支柱螺旋脚をガードさせたあとは少ないながらもスキがある。出るのが速い技を持っていれば、反撃されることもありうる。

こんなときは、ジャンプ攻撃から笠で固めたあとまた跳んだり、うっかり後に跳び越してしまったと見せかけて攻撃するのが1つの方法。跳び越す場合は、支柱螺旋脚がメインで、ジャンプ大斬りも使える。

また、跳びこむばかりが能ではない。タイミングを合わせてダッシュしていく戦法が意外に有効である。

まず、起き上がりにタイミングを合わせてダッシュしていく。主に狙うのはダッシュ大蹴りだ。大蹴りを置いておくようにすると、相手が手を出すと転んでくれる。ダッシュ大蹴りは大足払いと同じで、判定がとても強いのだ。

相手がガードしているようなら、そのままダッシュして投げてしまうことができる。ここから意表を突いてジャンプしたりというバリエーションも可。いろいろな戦法を工夫してみよう。


まずダッシュしていって…


タイミングは速め。少し滑ってから大足払いが出る。

VS覇王丸 ダッシュに注意

注意するのは、ダッシュからの投げを含めた強引な攻撃だ。投げ返しにくいので、ジャンプで逃げるのもいい。

通常戦では、威力ではひけをとるものの、しゃがみ中斬りがとても使える。狙ってどんどん押していこう。

VS橘　右京　一気に攻めろ

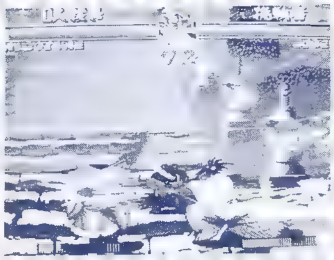
後ろダッシュつばめと垂直ジャンプつばめを使い分けられると、なかなか近づけない。いったん近づいたら、起き上がりに一気に攻めたてよう。
残像踏みこみ斬りは、しゃがんでいると当たらない。だが、逆にすかし投げをくらう可能性もあるので注意しよう。



小の残像踏みこみ斬りはしゃがんでいると当たらない。

VS柳生十兵衛　先手を取れ

同じタイプだけに、キャラ性能の差で苦戦する。しゃがみ中斬りを出し合った場合、負ける可能性が高く、ダッシュが早いのもきつい。ガードを固めて、確実にいこう。



笠をガードさせても、次に連打するとしゃがみ中斬りをくらってしまう。

VSナコルル　チクチクとした戦い

ダッシュ攻撃には常に注意を払うこと。キャンセル炎符を読まれない程度に使い、端に追いこんでいこう。お互い一発技の大斬りがないので、逆にダッシュ投げ・ダッシュ大蹴りを使ってみてもいい。

VSシャルロット　耐える地上戦

キャンセル炎符は、タイミングを読まれるといとも簡単に跳びこまれるので注意。ただし、その分仁王符霊殺にかかってくれることもある。後ダッシュしてから出すと効果的。
通常の斬り合いは不利だが、相手も跳びこめないのが辛いはず。集中力を切らさないよう、じっくり戦おう。

VS千両狂死郎　待って一発

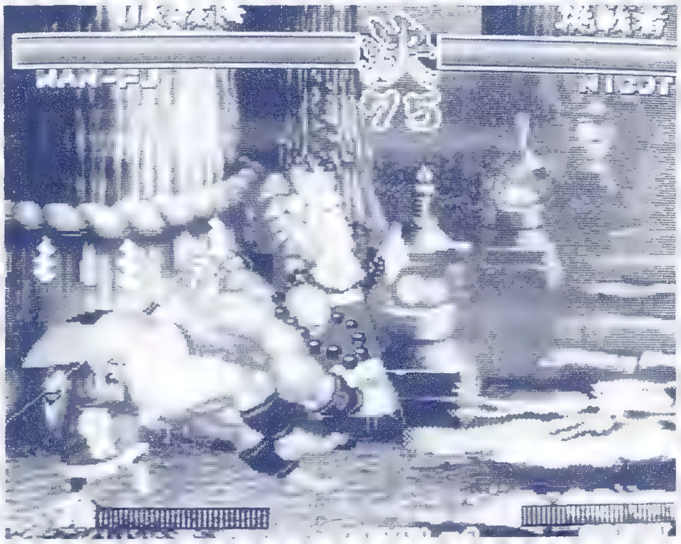
立ち小斬りを連打されると一見何もできない気がする。しかしワンパターンの相手なら、見切って歩いた瞬間にしゃがみ中斬りや、振った瞬間（実は寸前）に跳びこんで攻めればよい。



立ち小斬りの連打にうかつに手を出すとすべてくらう。

VS王虎　逃げ中斬りも使え

近づかれてジャンプされると、しゃがみ大斬りだけでは返せない。逃げジャンプ中斬りなども使おう。また、ケツ攻撃を直接返すことは不可能に近い。完全に読んでいればジャンプ攻撃でケツをつぶそう。



ケツにも返す技がない。ケツ注意報発令中。

VSアースクェイク　まともに斬り合うな

アースクェイクの中斬りの間合では、技が届かない。ガードし続けて耐え、スキを突いて跳びこもう。
起き上がりに跳びこむと、ガードされたあとに投げられやすい。だが投げ狙いなら、支柱螺旋脚が有効だ。

VS不知火幻庵　対空がキツイ

跳びこみはほとんど立ち大斬りで楽に返されてしまう。しかも地上戦は分が悪い。ガードを固めてスキを待つしかないだろう。

VSガルフォード　基本通り地道に

基本に忠実に戦うのが一番いい。決して戦いにくい相手ではないが、ダッシュストライクヘッズには注意しよう。

VS服部半蔵　ダッシュモズ要注意

爆炎龍に対しては、垂直ジャンプしてから支柱螺旋脚でかわすというパターンもある。相手を幻惑しよう。ダッシュモズについては、ジャンプしてくらってでも逃げるつもりでいよう。

VS牙神幻十郎　笠を多用

基本のチクチクした攻めが有効。笠キャンセル炎符を多用しよう。起き上がりの支柱螺旋脚は、ガード後必ず大足払いの反撃をうけることを覚えておこう。

VSチャムチャム　立ち大斬りが問題

ある程度跳びこまないと、バンバン立ち大斬りを出されてしまう。とにかく、しゃがみ中斬りに立ち大斬りを合わされないよう注意しよう。



この立ち大斬りをくらいやすい。しゃがみ中斬りを狙いすぎるな。

VS花諷院和狆　基本技の当てあい

一番使えるしゃがみ中斬りをいかに当てるか、すかすかがポイント。考えすぎず、強い技はセオリー通り使うこと。

VS N・ズィーガー　最後は跳べ！

通常技ではしゃがみ中斬り、の和狆有利だが、これに削り炎が加わると分が悪い。リードされたら、ジャンプ小・大蹴りで覆いかぶさるように跳びこんで活路を開こう。

対戦攻略

頭を使うズィーガーは強い
ナインハルト・ズィーガー

ズィーガーは、攻めつつも、相手を心理的に追い詰めて跳ばせることが大事だ。

M.D.S.-RIK君

ズィーガーは、攻めキャラである。しかし、ただ単に跳び込んでも、返し技を喰らう。

ズィーガーには、削り能力が他のキャラよりもすぐれているので、地上戦では、立ち中斬り、中足払いなどにキャンセルをかけて、削りに行くor削りに行くフリをして、相手に地上戦でのプレッシャーを与える。

基本戦法 相手のジャンプを封じろ!

ズィーガーの対空攻撃は、垂直ジャンプ小パンチ、昇り、逃げジャンプ小パンチor大キックが基本となる。

相手の跳び込みを、昇り攻撃で返すことができれば、その着地に中足払いを重ねて、ズィーガーペースに持ち込めるので2度おいしい。

こちらから跳び込む場合も、基本は小パンチ。中キック、大キック、大斬り等も使い分けていくと有効だ。小パンチは主に相手の昇り対空封じ。中キックは逃げ対空封じ。大斬りは相手の地上対空との相討ち狙いである。

一応ズィーガーの地上対空にもふれておくと、遠距離は立ち中、大斬り、しゃがみ中斬りは、狂四郎等ジャンプの遅い相手のみ有効。

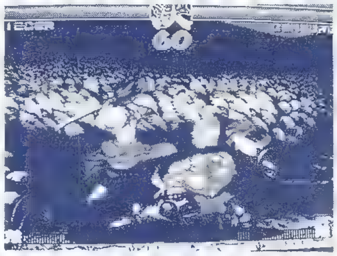
中間距離は、一応(近)立ち大斬りが使えないこともないが、出るのが遅いし、キャラによっては無効なので過信は禁物。

めくられた場合は、(近)立ち大斬りが有効。ダメージが大きいので相撃ち上等だ。ただしこれも出るのが遅いので早出しすること。



めくりには早出しでこれを出す!大ダメージ。

あと、相手が近距離から跳んで来たときに有効なのが、くぐって中足払いキャンセルエクスプロイズンだ。ガードされても削りダメージを与えられるので可だ。



意外とこの中足の姿勢がスカらせ効果アリ。この後削る。

落としたあと中足払いからの攻防

相手の跳び込みを落としたあとや、うまいこと転ばせたとしよう。そこからズィーガーはどう攻めるか?

ズィーガーは、ワンチャンスをのがしてはならないキャラである。ぜひともこちらのペースに持っていきたい。

そこで、表Ⓐを見てもらおう。ズィーガーの、中足払いを置いておくところからの攻めかたの選択支は、このようになっているのだ。

まず、相手の着地や起き上がりに中足払いを重ねる。これはいいだろう。重ねが甘いと跳ばれたり投げられたりする。

中足払いから、キャンセルで、ヴォルフ・ヴァンゲンorティーガーコップに行くのは、一種の賭けである。ガードされてしまえばそれまでなので、ここぞというときのみ狙おう。ティーガーコップは、中足キャンセルで入らない敵もいるので注意。安全性でいくなら、ヴォルフ・ヴァンゲンのほうが、反撃を受けにくい。

最も消極的なのが、キャンセルで削りに行く方法。反撃を受けるキャラは少ないので、通常はこれでガシガシ削るのも良いだろう。

ティーガーコップ等を恐れて絶対ガードしかしない相手には、垂直ジャンプやめくりからフェイント気味に攻撃していくのも一興だ。手を出そうとした相手はくらってくれるので、連続技に持ち込もう。

中足払いを、自ジャンプで抜けてくる相手もいる。このような相手には、中足払いをスカッた時点ですぐにこちらもジャンプし、攻撃してやろう。また、中足キャンセルでエクスプロイズンまで出すとやられるので、ヴァイネンで止めて、ジャンプからの攻撃をガードできるようにすること。抜けてくる相手によって使い分けよう。

スキのある奴にゃ手痛いしっぺ返しを!

相手側から見れば、ズィーガーは、下手に手を出せない嫌なキャラと思われるだろう。

嫌なズィーガーになるには、相手のスキに対して確実に大ダメージを与えていかないと、恐れられるまでになれないぞ。

なので、主な返し技を表にしてみた。キャラ別対策に入るまえに、このぐらいは覚えておきたい。

跳尾獅子やささめゆきなど、小中大で出てる時間の違うものに注意したい。

ブリッツ・イェーガー活用法

ガードされたら次の一撃で逆転負けすらありうる危険なバクチ技、それがブリッツ・イェーガーである。

この技の使いみちについて考えた結果、結論、「最後のひと削り」に使うのが最も有効となった。相手の起き上がりにおもむろに近づき、目の前で小のブリッツ・イェーガーを出して、削り殺してあげよう。

他の使いみちとしては、相手が必ず昇り対空技で返してくる反応の良い相手に対して、遠間からダッシュして行きつつ中か大で出すと、相手は跳んで来たのを見て垂直ジャンプの技などで返そうとして、くらってくれればラッキー。

要はチャムチャムのとびひっかきと同じ使いかただが、こっちの技の方が、判定的にも弱いし、ガードされたときのリスクが大きすぎる。よく跳ぶアースクエイクなどには有効!?かも。

VS覇王丸 連続技が入らない!

中足払いからのティーガーコップが入らないので、中足からヴォルフ・ヴァンゲンをキャンセルして出そう。当たれば連続技だ。

基本的に飛び道具に対してはファイヤー・ストゥームで対抗する。先読み時以外は跳び込んではダメだ。

裂震斬は小足で対抗。下手に手を出すとやられる。

めくりが狙えるので、近づいたなら跳び込んでもいい。めくりボディ→大足払いで転ばして一気にラッシュだ。

VS橘右京 チャンスをのがしたら負け

つばめ返しはできるだけファイヤーではね返し、ガンガン攻める。

昇りつばめor小足払いの2択は、昇りつばめをガード後(こんなチャンスはめったにないが)、コップを決めよう。

中間間合いでの攻防で、大足払いは出してはいけない。ガードされると必ず右京のしゃがみ大斬りがヒットする。

逆にしゃがみ大斬りをガードすれば、こちらは中足払い→ティーガーコップ3段と決まるので、このチャンスをのがさずに。

残像踏み込みは、ガード後、こちらの中足払いが届く位置であれば、右京の立ち中斬りと出し合っても勝てる位置がある。当たったらすかさずキャンセルコップを入れたい。

これらのチャンスがあればつけ込める。なけりゃ負け。

VS柳生十兵衛 水月刀を封じろ

基本は待ち。相手がイラついて水月刀や跳び込んでくるところを対応して行こう。

十兵衛も連続技の入りにくいキャラなので、中足→ヴォルフ・ヴァンゲン主体で攻めよう。

VSナコルル いかに攻めるか?

ナコルル側は、昇り大斬り、大足払いを対空で使い分けてくる。

こちらは、ジャンプ大斬り、中足、小パンチ、ボディプレスを使い分けて攻める。相手がミスれば削りに行ってつけ込める。

リードしたら、ガードをかためれば、ナコルルは出す技がなくなるので跳んでくる率が増す。そこをくぐって立ち

大斬りや、くぐって中足エクスプロイズンで対応して行けば勝ちは見えてくる。

VS シャルロット 一気に攻めるか？

シャルロットはトライスラッシュが出せないので、突きが中心になるだろう。

しゃがみ大斬りを使ってくる相手には、出しそうな所でピョンと跳んでやると、見事にスカる。そのスキにジャンプ小パンチから→中足払い→ティーガーコップ3段と決めてやれば大ダメージ。精神的ダメージもあっていいぞ。

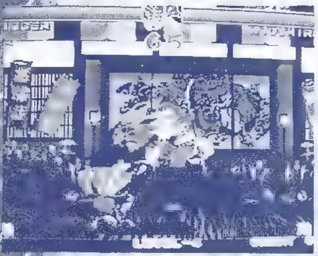
シャルロットの跳び込みは、遠間は立ち中斬り、近間は昇小パンチorボディプレス。落としたらめくりも当たるのでガンガン攻めよう。

ちなみにめくりボディが当たれば、めくりボディ→立ち中斬り→ティーガーコップの5段が決まる。

VS 千両狂死郎 ガマンくらべか？

狂死郎も跳べない、ズィーガーも跳べないつらい戦いだ。

狂死郎の対空は回転曲舞や昇り大斬り。ズィーガーの対空は例によって昇り小パンチ、ボディプレスに、狂死郎に対しては、遠間ならしゃがみの中パンチが使える。



狂死郎の跳び込みにはこれが有効だ。

ただ、ジャンプ中キックをタイミングよく出せば、狂死郎の回転曲舞を外からツブせるので、そこにつけ込める。ジャンプ中キック→中足キャンセルエクスプロイズンで削って少しでも体力を奪おう。

ただし、めくりは狙えないので、そこから一気に攻めるのは不可能。地道に行くしかない。

地上戦もあきらかに不利。連続技も入らない。堅い奴にはちょっと勝ち目ナシかも。

VS 王虎 これも跳べない

王虎の対空はカンペキ。ズィーガー対抗手段なし。

その上地上戦でも、立ち小キックで攻められるとつらい。たまらず跳ぶと気功旋風撃。

狂死郎同様に、つらい戦いは必死。ただ、連続技が決まるのが唯一の救いか。

VS アースクェイク ガシガシ攻めろ！

アースクェイクは、地上対空技にとぼしいので、ジャンプ小パンチを中心にガンガン跳び込んで行ける。

アースクェイクの必殺技はほとんどコップで返せるし、しゃがみ大斬りをスカれば連続技をたたき込める。油断さえしなけりゃただの一発キャラだ。ズィーガーは気絶しにくいのも一役買っている。

VS 不知火幻庵 キツすぎる

エクスプロイズンをガードされると、肉転突き（大）で反撃される。なので削り戦法が封じられてしまうので、それだけでも嫌な相手。

さらに跳び込みは、大斬りでほとんど相撃ちにされてしまう。

肉転をガードすればコップが入るが、いきなり出す奴はいないので、こんなことはめったにない。

地上戦でも、大足払いはガードされると反撃されるおそれがあり、不利だ。おそらく相手のミスを誘う以外、勝てないだろう。

VS ガルフォード 攻め勝とう

めくりが決まるし、そこからの連続技も入る。近づいてしまえばかなり攻め入ることができるのだ。

犬をうまく使われると、なかなか近寄れず、思うように戦えないと思うが、攻めれば勝てる。

VS 服部半蔵 爆炎モズも怖くない

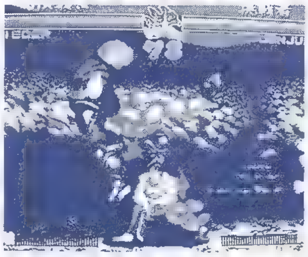
爆炎龍を返せるのがやはり大きい。しかし、連続技はガルフォードと違い入らない。

うつせみ糸は切りかぶで見切れれば、反撃の的となりオイシイ。

VS 牙神幻十郎 三連殺ガードしまくれ

幻十郎の三連殺は、めくり狙いのときを見切れるようになれば、怖いどころか、「しめた！」と思えるようになる。ガードして立ち大斬りは強力すぎ。

地上戦では、しゃがみ中斬りを使ってくるタイミングを見切ろう。幻十郎は接近して来るとしゃがみ中を使ってくるので、ここぞとばかりに跳び込もう。見事しゃがみ中がスカれば、そこにジャンプ小パンチ→中足→コップ3段が全部入るのだ。



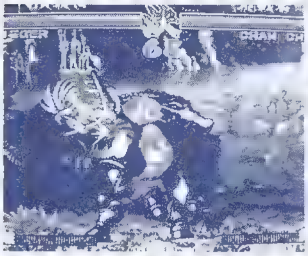
幻十郎しゃがみ中斬りスカッたが最後の図。

でも小斬りで代用してくる奴には、狙いづらくなる。小斬りには、立ち中斬りを先読みで出せば対抗できる。当たったらすかさずキャンセルしてティーガーコップ。この距離からでも全部入るぞ。

比較的跳び込むのもたやすく、戦いやすい相手ではある。

VS チャムチャム 完全対応すればOK

チャムチャムの大スラは、あるていどめり込んでガードすれば、スキに中足キャンセルコップが入るので、チャムチャムは怖がって大スラを出せなくなればしめたもの。チャムチャムはやることがなくなってくる。



この後チャムチャムは中足キャンセルコップ喰らい確定。

あと怖いのはとびひっかき。一応垂直ジャンプ小パンチで返せるが、ガードすれば、着地にコップが必ず決まるのでお得。めくりの時は着地に合わせて中足キャンセルコップでなおお得。これでとびひっかきも封じれる。

1つ気をつけたいのは、大足払いを出さないこと。ガードされると大スラで反撃されるぞ。

VS 花諷院和狆 攻めづらいぞ

めくりもダメ。正面もしゃがみ大斬りが究極滞空なので、こちらから攻めれない。

でも和狆側もなかなか攻めれず、ガマンくらべな部分が強い。

VS N・ズィーガー どちらが上手か？

知識として、エクスプロイズンをガードしたあと、すぐさまコップを出せばギリギリ届く場合があること、連続技は入らない、めくりは一応狙える、といったことを覚えておこう。対空は昇りボディorr垂直小パンチなど。

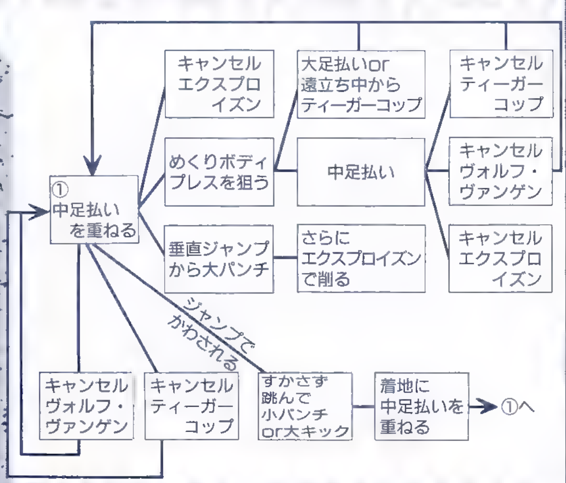
●ガード後、ティーガーコップの入る技（主なもの）

天覇凄煌斬，昇りつばめ返し，ささめゆき，つばめ六連，二ツ角羅刃・改，八相発破，アンヌムツベ，レラムツベ，スプラッシュファーント（小・大），パワーグラデイション，スプラッシュグラデイション，跳尾獅子，火炎曲舞，血肉の舞，気功旋風撃，ファットプレス，ファットレプリカ，ファットバウンド，ファットチェーンソー，ヘッドorリアレプリカ，うつせみ天舞or地斬，光翼刃，メタモアニマルアタック，とびひっかき，仁王符霊殺，ブリッツ・イエーガー，ヴァルカーンエクスプロイズン，ティーガーコップ，オペラツィオンティーガー

●ファイヤーストゥームで返せる飛び道具

旋風裂斬，つばめ返し，水月刀，トライスラッシュ，風裂扇，毒吹雪，爆炎龍，桜華斬，ムーラ・パクパク，武神霊符，雷or炎プラズマブレード

中足払いからの



入りやすさをとるか
ダメージをとるか

連続技の書

気絶させる機会の多いゲームだけに一撃必殺の連続技はぜひともマスターしよう

担当：珈琲　ふりーく

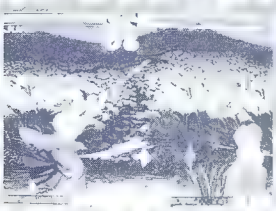
真サムには絶大な威力を持つ連続技が多数存在する。うまく活用すれば爽快な一発逆転ライフを送ることができる。しかし、取扱注意な連続技も多数存在する。一発逆転が幻にならないために、危険なポイントは、おさえておこう。

最重要ポイント のけぞり

そもそも連続技は相手ののけぞりに、追いうちをかけるものである。技を喰らった相手は、ガード不能状態になる。次に無敵になって、最後にガード可能になる。ここでのけぞりは終わりだ。連続技を入れるには、相手がガード不能状態になってから、無敵になるまでの間に、追いうちをかけなくてはならない。無敵時間になってしまうと、技がすかるので大変危険だ。

のけぞり時間は、最初に当てた自分の技や、相手キャラクターによって異なる。ヒットマークが、ある程度の目安にはなるが、経験で覚えていったほうがよいだろう。

時間以外に、のけぞりの距離も重要な問題だ。離れ過ぎるとすかってしまうからだ。画面端だとのけぞっても後ろにさがれないので、一般に連続技は入りやすくなる。しかし、のけぞり時間が少し短くなるので、入らなくなる連続技もある。


画面端だから入らない連続技もある。


画面端だから入る連続技もあれば、しゃがみ大斬りならOK。

ジャンプからの連結技

ジャンプからの連続技も注意が必要だ。

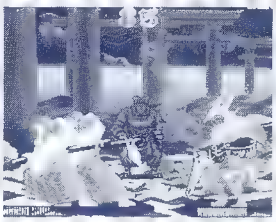
打点の高さは高過ぎず低過ぎず、間合いは遠過ぎず近過ぎずだ。1発目の技によっては、とてもシビアな場合があるので注意しよう。


大斬りだと打点がシビアだから大蹴りにしようっと。

スロー以外のキャンセルに注意

大斬り系の技はスローがかかるので、とてもキャンセルしやすい。見てからでも十分間に合うだろう。逆に早過ぎるキャンセルでは駄目な場合があるほどである。

スローがかからない技のキャンセルは厄介だ。一般に、早いキャンセルを要求される。また技のモーションのどこにキャンセルをかけるかも考えなくてはならない。


キャンセルが早過ぎて残像が止まってしまった。

最後に、入る入らないとは関係ないが、相手が気絶しそうなときは、連続技の最後の段を、気絶する技にしよう。

気合で決めろ！

覇王丸

相手の体力に応じて、連続技を使い分けよう。

担当：ズワウスK-TAN

しゃがみ大斬り→小烈震斬

この連続技は、入るキャラがガルフォード、幻十郎、王虎、ナコルル、和狆の5人に限定される。

しかし、体力ゲージを半分近くまで減らせるので、知っておいても損はないだろう。

ジャンプ大蹴り→(遠)立ち大斬り

威力的には、ジャンプ大斬り→(遠)立ち大斬りのほうが減る。

だが、この連続技だと、たまに(近)立ち大斬りになってしまい、当たらないこともしばしばある。

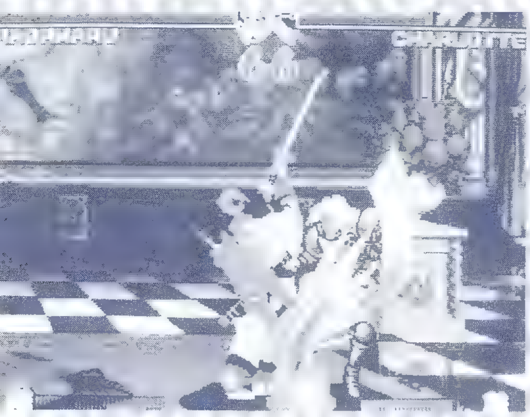
しかし、大蹴りだと当てたときに間合いが開くので、(遠)立ち大斬りがヒットしやすい。間合いを調整できれば、ジャンプ大斬り→立ち大斬りでいい。

跳び込んで狙いにいくときは、斬りより、蹴りのほうが当てやすいよ。

定版しゃがみ大斬り→弧月斬 or 天覇封神斬

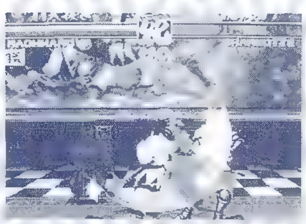
弧月斬は別として、封神斬を出す場合はかなり性質が違ってくる。

封神斬だけを出した場合、画面端だと途中からガードされてしまう…が、画面中央付近から当てると、倒す相手が怒り状態になってもすべて当てることが可能なのだ。



この間合いだったらキャンセルで封神斬を出したほうがいい。

ゆえに、相手が画面端近くにいるときはしゃがみ大斬りにキャンセルをかけて出し、画面中央の場合は、相手に密着して封神斬のみを出そう。


この位置なら封神斬だけを出したほうが強力だ。

画面中央でしゃがみ大斬り封神斬を出すと途中からガードされてしまうので、封神斬のみのほうがよい。

ようするに、画面端だとガードされてしまうので、どうせならしゃがみ大斬り分のダメージを与えておこうという訳。相手の体力が少なければ、そのまま削り倒せることもあるしね（怒るとヤバイけど）。

相手の体力が多く画面端にいるときは、しゃがみ大斬り→弧月斬にしたほうがいいだろう。

居合い抜きの達人が誇る多段攻撃!!

橘右京

実は全キャラ中でも屈指の連続技数
何からでもつながるぞ!!

担当：FRS-N.O

ジャンプ大斬り→しゃがみ小蹴り→立ち中斬りキャンセル残像踏み込み斬り

ジャンプから入る4段攻撃。しゃがみ小蹴りと立ち中斬りを立ち大斬りに置き変えた4段も可能（大斬り2段目にキャンセルをかける）。ジャンプ大斬り以降はボタン連打でいい。気絶した相手に狙っていこう。

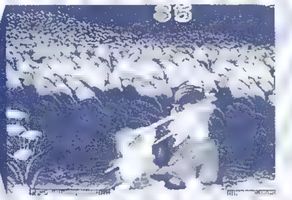


ちょっと高めにジャンプ大斬り。



しゃがみ小蹴りを1発当て…

しゃがみ小蹴り→立ち小蹴り→立ち中斬りキャンセル残像踏み込み斬り



しゃがみ小蹴りが入ったら…、



すぐにレバーをニュートラルに戻して立ち小蹴り。あとは連打で立ち中斬りC→残像へ。

〃起き上がり二択〃に絡めて使ってみて欲しい。全キャラに対して安定してミスなく入れたいのなら、立ち小蹴りを省くと良い。

しゃがみ小蹴り→昇りつばめ返し

増刊其ノ一で紹介したジャンプ大斬り→昇りつばめ返しに続く、つばめ連続技第2弾。しゃがみ小蹴りは、引っ込むのが早いくせに相手ののけぞり時間が長い。しゃがみガードしていても、つばめのときに立ち上がるのは非常に困難だし、立ちガードしていれば当然2段となる。相手にとってはキツイ攻めである。相手の起き上がりや、残像踏み込み斬りをガードさせた直後に使うと、相手はもう鼻血も出ないでしょう…。



しゃがみ小蹴りの最中にレバーを←↙↓↘ぐらいまで入力しておく。



すぐに→↘と入力して斬るボタンで「ズビャッ!!」やったぁ、グウ。

1プレイでいくついける？

柳生十兵衛

通常技は高性能だが連続技が頼りないのが柳生剣士の悩みのタネ。

担当：SC派ぴぐ

ジャンプ大蹴り→中足払い



武器を落としてしまったら大蹴りで跳び込んで、



中足払いで転ばせよう。

武器がないとき専用に近い連続技。いちおう相手を転ばせることができるのが利点。

ジャンプ大斬り→しゃがみ中斬り→八相発破

跳び込みから狙える連続技ではあるが、いかんせんジャンプ大斬りの使えなさと八相発破では相手が転ばないことを考えるとあまり利用価値があるとは言えない。

連続技にはならなくても中斬りのあとは水月刀につなげていったほうがよさそうだ。

立ち大斬り→各種必殺技

相手キャラにもよるが近距離立ち大斬りからなら心眼刀を除くすべての必殺技がつながる。

とは言っても立ち大斬り自体決める機会が少ないので、これらの連続技にお目にかかる機会はめったにないだろう。

立ち大斬り→小水月刀や大斬り→八相発破は相手が転ばないうえに、八相発破にいたっては反撃のおそれすらあるので注意。八相発破につなげるときは大を使うのが鉄則だぞ。

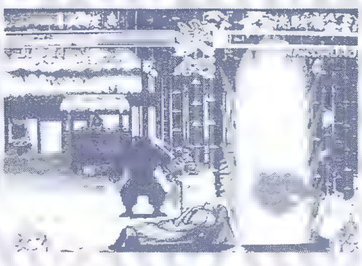
相手を転ばせるという点でオススメなのは二ッ角羅刀だが、二ッ角羅刀は中や大で出すと途中からガードされてしまう。確実に小の二ッ角羅刀につなげよう。

そして十兵衛の連続技の中でももっとも強烈なのが大斬り→絶　水月刀だ。

入るキャラはガルフォード、幻十郎、王虎、ナコルル、アースクェイク、和狆に限定されるが、決まったときの威力と気持ちよさは筆舌に尽くしがたい。機会があればぜひとも狙っていこう。



大斬りの最中にレバーをクルッと回して、



絶　水月刀!!こいつぁスゲェ威力だ!!

連続技

顔が違えば性能も違う？

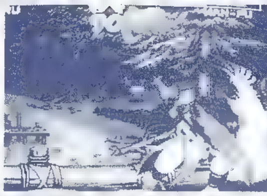
ナコルル

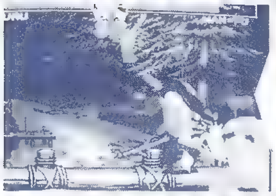
1P側と2P側とで連続技が違う。しかしどれも強力なものばかりだ。

担当：ギイ

ジャンプ大蹴り→近立ち大蹴り→カムイムツベ

最初に1P側専用とか書いてあるのは、そちら側のコンパネで入ったときにしか決まらないということ。別に赤ナコだから入らないとか、画面の左端でなら入るが右端では入らないという意味ではない。


天地連撃の2段目（のみ）にキャンセルをかけて…、


カムイムツベ！

1P側専用技。なおかつ画面端でしか入らない。ジャンプ大蹴りは、ひきつけずに当てよう。入るキャラは、ナコルル、王虎、幻十郎で、カムイを中アンヌにすれば、これに加えて、右京、十兵衛、ガルフォード、半蔵、和狆にも入る。

ジャンプ大斬り→遠立ち大蹴り→中アンヌムツベ

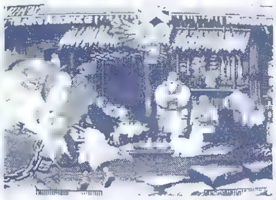
こちらは2P側専用技。これも画面端でしか入らない。ジャンプ大斬りは普通とは逆に、しっかりとひきつけて当てよう。入るキャラは、ナコルル、王虎、アースクェイク、ガルフォード、半蔵の5人。

ジャンプ大斬りはこんなかんじ、ひきつけすぎてもダメ。



ジャンプ大斬り→遠立ち大斬り→中アンヌムツベ


ジャンプ斬りは、できるだけ高く。


ナコルル使いの夢、大斬り→大斬りだ。


おまけにその後アンヌムツベ。ゲージに注目。

2P側専用技で、対アースクェイク専用技。当然、画面端でしか入らない。ジャンプ大斬りは、できるだけ高い位置で当てよう。


これにキャンセル。1Pだと近距離になってしまう。

この連続攻撃に耐えてみよ！

シャルロット

超強力と言えるほどの連続技こそないが、相手に致命的な一撃を与えることができる連続技は、数多くあるのだ。

担当：党首MoMo

一発一発は強力な技を持つシャルロットだが、連続技は少ないのだ。
必殺技はキャルセルして出しても連続技にならないので、ほとんどが通常技のみの連続技だ。通常技のみの連続技は簡単なので、バンバン狙っていこう。

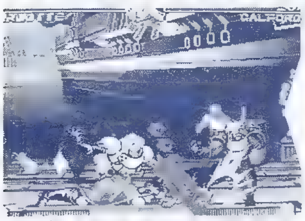
ジャンプ中斬り→しゃがみ大斬り

ジャンプ中斬りは対戦、対CPU戦で使うことが多いので、バンバン狙っていけるだろう。
ジャンプ中斬りの当て方だが、とくにコツはない。無理に低く当てる必要はないのだ。ただし、2段目のしゃがみ大斬りは速距離技にならなければいけないので、なるべく剣先を当てるようにしよう。

ジャンプ大斬り→しゃがみ大斬り

気絶した相手に決めるなら、この連続技だ。しかし、この連続技は、前の技より多少決めにくい。
この連続技を決めるには、ジャンプ大斬りをギリギリで当たるようにしなければならないからだ。少しでも深く当ててしまうと、2段目が近距離しゃがみ大斬りになってしまい、当たらないからだ。これは練習しかないだろう。


ジャンプ大斬りをこの辺で当てておいて…。


しゃがみ大斬りにつなげる。ダメージは大だ。

ダッシュ大斬り→スプラッシュグラディション

なんと、武器破壊必殺技を使った連続技だ。
最初のダッシュ大斬りだが、なるべく深く当てるように出そう。そうしないと、連続技にはならないぞ。
2段目のスプラッシュグラディションは、大斬りをキャンセルして出すのだ。
しかし、この連続技は気絶した相手にしか決められないだろう。


ダッシュ大斬りは、遠距離大斬りと同じだが、目の前で出せるのだ。


そして、スプラッシュグラディション。キャンセルだぞ。

ジャンプ大キック→スプラッシュグラディション

これは、ジャンプ大キックから入る連続技。前者よりは決めやすいと思う。
やり方は、ジャンプ大キックを引きつけて当て、当たったらすぐにコマンドを入力するのだ。すると着地で技が出て、連続技となるのだ。

素手になったら連続技に挑戦だ

千両狂死郎

目の覚めるような強力連続技はないけど、一発一発が大きめのダメージなので我慢なのだ。

担当：舞闘流　珈琲　フレーク

しゃがみ大斬りキャンセル小跳尾獅子

おなじみ2段。狂死郎とズィーガーには入らないが、ほかのキャラには安定して入る。

ただし半ガルには注意が必要。特にガルフォードのヘッドレプリカアタックは、跳尾獅子を見てから対応されるので、ほかの連続技を使うか、大斬り1発で我慢しよう。

ジャンプ大斬り→遠立ち大斬り2段

狂死郎の連続技で最大のダメージを持つ。夢の2段だけど遠立ち大斬りが入りにくいのだ。すかると大ピンチなのでかなり厳しい。それに夢とか言っても、もっと強力な連続技を持っているキャラは、ごろごろしている。意外と大したことないかも。

ジャンプ大蹴り→遠立ち大斬り2段

跳び込みから連続技を狙うならこれだ。ガルフォードや狂死郎、ズィーガーを気絶させたときもこれを狙っていこう。



大蹴りからは連続技が入りやすい。

しゃがみ小蹴り→しゃがみ中蹴り

地味だが多用する連続技。ダメージは減らせるときに減らしておこう。

回転マニアに捧ぐ 血煙曲輪→回天曲舞

画面端で、着地直前に血煙の最後の段が入る当たり方をしたときに入る。

BC避けの血煙からも入る。血煙を当てるタイミングは、かなりシビアだ。血煙のヒット回数は4でも3でもよい。

ただし一歩間違えば、まずあの世行きなので、注意して使おう。実用度は低い。

地味だが回天曲舞の代わりにしゃがみ中蹴りを使ったほうが、実戦向きではある。



使いやすい素手しゃがみ大斬りからの小風裂扇だ。



レバーを相手方向に入れてBC避けから、血煙だ。

素手状態時の有効な連続技

しゃがみ大斬りキャンセル小風裂扇

なんと素手の風裂扇はモーションが速いのだ。和狆の雷や、十兵衛の水月刀より速いぞ。この連続技もそのおかげだ。実用度も高いぞ。

ジャンプ大蹴り→しゃがみ大蹴り

ダメージもそこそこあり、これも実用度は高い。

しゃがみ小蹴り→しゃがみ大斬り

これもまた実用度は高い。うーん素手のほうが強いかも



ここで回転曲舞のコマンド完成（Aを押す）のだ。

肉は斬らずに骨を断つ!!

王虎

手数は少なくて、バリエーションも豊富ではないが、入れやすくて実戦的なものばかりだ！

担当：アディオスToshi

決してパワーがないわけではないのに、なぜか連続技はそれほど威力がない。やはり大斬りを組み込めないのが、大きな原因なのだろう（できないこともない）。まぁ、その分入れやすくリスクも少ないから、いつでも狙っていけるぞ。

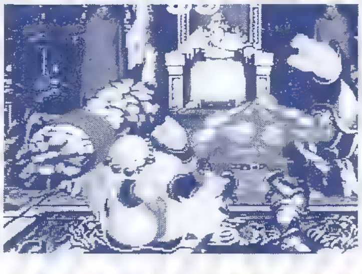
ジャンプ大蹴り→大足払い

大蹴りは、そりゃー大斬りに変えたほうが威力は高いが、実戦ではほとんど大蹴りで跳び込むからこうしてみた。

大足払いはガードされたらヤバイので、ケツが当たったかどうか確認してから出そう。

ジャンプ大斬り→大気功旋風撃

相手が気絶したら迷わずコレ。威力もなかなか高いし、何よりも簡単。気絶時にジャンプ大斬りが当てにくい相手には、ケツに変えてもいいだろう。旋風撃を大撲殺に変えても入るが、威力は多少落ちる。



一番使用頻度の高いケツで跳び込んで…。



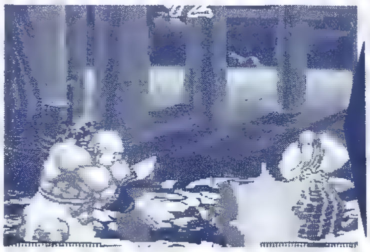
入ったのを確認したら、大足払い。一番よく使う連続技だ。

垂直ジャンプ大蹴り→しゃがみ大斬り

何としゃがみ大斬り（遠）が連続技に組み込める。ただし、跳び込む技はケツ、しかも垂直ジャンプに限られる。つまりほとんど大道芸に近い連続技だが、威力は保証付き。



垂直ジャンプケツなら…。



何としゃがみ大斬りが入る。垂直ジャンプでないと入らないぞ。

気功大爆天→立ち大斬り

実は通常の爆転法は連続技にはならない。よって真での王虎は武器破壊技の、気功大爆天を使うしかないのだ。

押し込む技は、当たりさえすれば大斬りでなくても何でもいい。

連続技

ミンチ攻撃!!
アースクェイク

この連続技は、アースクェイクにとって一番の武器になる。実戦でも使っていけるのでタイミングを覚えよう。

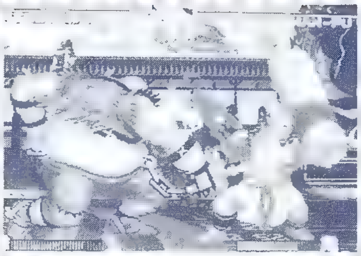
担当：悪人MAN

上巻では大斬りアースガッデムを取り挙げていたが、やはりあれは、怒の条件付きのため決めにくい。

そこで、今度はパワフルな、どこでも使える技をもってきた。

近立ち大斬り→遠立ち大斬り

近距離の立ち大斬りを決める位置は、はっきりいってどこでも良い。そして、この次の動作で遠距離の立ち大斬りをつなげてしまうのだ。


先っちょでもいい。

こう書いてしまえば簡単なのだが、2発目の遠距離立ち大斬りのとき、ボタン連打で出そうとすると、ファットチエーンソーになってしまう。

この2発目は、最初の大斬りのモーションが終ったギリギリの所で目押しで出さなければならない。少しでも遅くなると入らないので、覚えておこう。

また、画面端であれば、遠距離立ち大斬り→遠距離立ち大斬りといったものもある。パワーグラディションのスキといった感じで、必殺技のスキを狙っていく。注意点は、前にある技と同じで2発目を出すタイミングに気遣う。

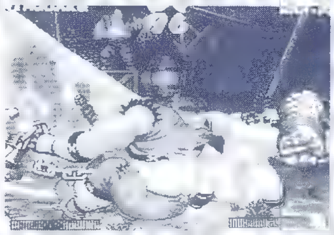
決め所としては、昇って上にいく技のスキに狙い、近距離の方は気絶した所に使っていくのが主だ。とにかく大ダメージをうばえるので、極力ミスらないように練習しよう。

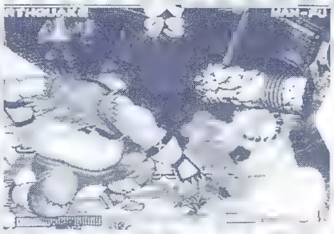

これだ〜、ドルラァ〜ッ!!

ケツ→しゃがみ大斬り

かなりありがちな連続技ではあるのだが、ケツが入った後の打点が低い時のみ決まる。

やはり、ケツ投げかこれの2択戦法がメインの使い方となるが、思いのほかアースクエイクのジャンプが高いので、昇り斬りなどでケツが返されてしまうことが多い。端に追いつめた時に狙うのもひとつの手だ。


ちょ〜うありがちのレリ、


スドゴア〜ズボボボボッ

豪勢な4段攻撃、快感
不知火幻庵

肉転は全然減らないし、爪つまみは反撃受けるし…でもゲージさえ溜まっていればケケケケッ

担当：不知火友の会　KKYーいなりん

大斬りキャンセルシリーズ

幻庵の連続技でお手軽かつ実用的なのが、近距離の立ち・しゃがみ大斬りにキャンセルをかけて肉転突き・爪つまみにつなげるものである。ただ爪つまみの場合は、相手がレバーを回したりして早く回復すると、逆にこちらが硬直中に技をくらってしまう。

肉転突きは強しか連続技にならないのだが、もしこれで相手を気絶させたとしても技を入れることはまずできない。

また、ゲージが溜まっているならM・D・Cも連続技としてつながる。しかし、キャラによって立ちとしゃがみの大斬りを使い分けなくてはいけない。立ち大斬りからは幻庵・チャムチャム、しゃがみ大斬りからは幻庵・チャムチャム・ズィーガー・狂死郎・ナコルルには入らない。

ジャンプ大斬り→遠距離立ちしゃがみ中斬り

幻庵のジャンプから入る連続技のなかで、かなり実用的なものである。

あまり近くから跳び込んでしまうと、中斬りが近距離技になってしまうので、すこし遠めから跳び込むようにする。

ジャンプ大斬りのあと、立ち・しゃがみ小斬りやしゃがみ蹴りに変えても連続技になるが、中斬りの威力がいちばん大きい。

ジャンプ大斬り→しゃがみ中蹴り→遠距離しゃがみ中斬り

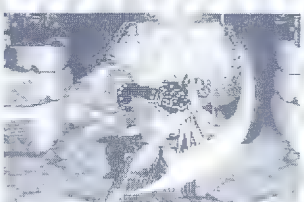
つなげるのが非常に難しいので、あまり実用的ではない。しゃがみ中蹴りをすこし遠めの間合いから当てたほうが次のしゃがみ中斬りにつなぎやすいので、最初のジャンプ大斬りを遠間から先のほうを当てるようにする。

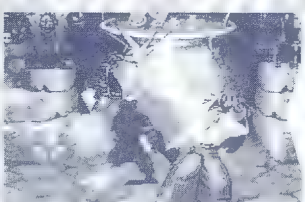

せっかく気絶させたのに〜

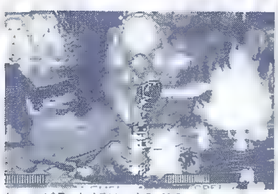
ジャンプ大斬り→立ち・しゃがみ大斬り→M・D・C

幻庵最強の連続技、これだけで相手の体力を4分の3ぐらい奪うことができる。もちろんM・D・Cを強肉転突き、爪つまみに変えても連続技になる。

しかしジャンプ大斬りから立ち・しゃがみ大斬りにつなぐのがなかなか難しいので、これまたあまり実用的であるとは言えない。


しゃがみ中斬りにつなぐ


まずジャンプ大斬り


しゃがみ大斬りが2段入ってM・D・C、豪勢な連続技だ

一撃必殺とは正にこのこと ガルフォード

ガルとパピーは切っても切れないなんとやら。連続技もパピーと一緒。

担当：シェルティ派Ace

跳び込み大斬り→近立ち大斬り→キャンセル大犬

跳び込みからつなげようとすると遠距離技が出てしまいやすく、ここのつなぎが難しい。めくると犬が出せないので×。

近立ち大斬り→ストライクヘッズ（以下SH）キャンセル→近立ち大斬り→キャンセル大犬

威力絶大。キャンセルのあと歩いて大斬りだが、ここが激ムズ。

近立ち大斬り→SHキャンセル→昇り大蹴り

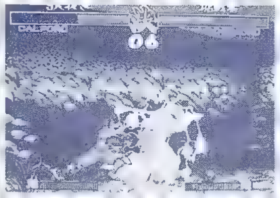
たんなる屈辱技。

シャドーコピー→プラズマブレード

超偶然技。シャドーコピーの偽物を斬ってもらい、プラズマブレードを喰らってもらうもの。順序としては…

①シャドーコピーを出す。
②相手が偽物を斬る。
③プラズマブレードを出す。
④プラズマブレードを喰らう。
⑤引きずられて爆弾に当たる。

…というものだが、プラズマブレードを喰らう位置が難しい。爆弾が先に当たってしまうと転んでしまうので、このへんが難しい。一応、写真を載せておこう。



こんな感じ。

レプリカドッグ→しゃがみ大斬り

連続技というより上下ガードを迷わせるための技。転ばし技キャンセルD犬でないと意味なし。画面端近くのみ。

レプリカドッグ→近立ち大斬り→SHキャンセル→遠立ち中斬り

大斬り中斬りは使用度大。

レプリカドッグ→ヘッド・レプリカアタック

D犬を出したと同時に技を喰らって消える。でも、結局は自分からできない。

マシンガンドッグ→リア・レプリカアタック

特定キャラ用。いつ使うの？誰が喰らうの？

メガストライクドッグ→ヘッド・レプリカアタック→ダッシュ大斬り

黒子にも決まる連続技。犬斬り系では最も使える。詳しくはパピーページ参照。

メガストライクドッグ→ダッシュ大斬り→ダッシュ大斬り

多分、ゲーム中最凶の技。犬モズはC犬でもよい。時間が短くて2回斬れないけど。



決まると面白い。

近立ち立斬り→キャンセルプラズマブレード→遠立ち中斬り

画面端手前で入る。気絶したらダッシュで押していこう。プラズマ立ち中はいつでも使えるけどネ。

今回は数多く紹介してみた。必要に応じて使い分けよう。

あと、これも忘れてはならないこととして、「ガルフォードも連続技を喰らいやすいキャラの一人である」ということを覚えておこう。



ガルのが喰らいやすい理由は。よく見れば…

手固くいくかそれとも… 服部半蔵

実用性の高いものは数少ないが、一応種類は豊富だぞう。

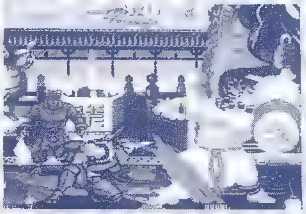
担当：C.LAN

ジャンプ大斬り→しゃがみ大斬りor立ち中斬り

特に説明は要らないと思う。しゃがみ大斬りのほうが若干入れにくいしダメージも実はそれほど大きくないので確実に中斬りを入れたほうがいいかもしれない。



ジャンプ大斬りから…



しゃがみ大斬りだ。中斬りのほうが確実。

少し高度なのが

ジャンプ大斬り→近距離立ち中斬り→遠距離立ち中斬り

もず落としキャンセルを使った連続技。中斬り×2の部分がそうで、中斬りキャンセルもずでキャンセルだけしてすぐに中斬りを出して2段になる。これの難しいところは近距離中斬りをジャンプ大斬りからつなぐ必要がある点だ。ジャンプ大斬りの打点は高めを意識して行う必要がある。

まずはもずキャンセルの立ち中斬り×2から練習するといいだろう。ちなみに立ち大斬り×2も入るぞ。

最後に屈辱系をすこし。

近距離大足払い→立ち中斬り

意外にもつながるが、ほとんど使い道なし！

うつせみ天舞→小爆炎龍

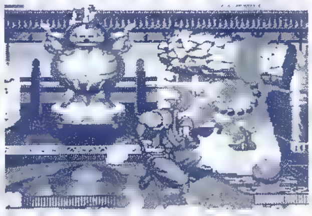
めいっぱい間合いを離して小爆炎龍でやると2段になる。やっぱり屈辱系。

立ち中斬り→天魔覆滅

ちょっと特殊な状況下でしか成立しない。密着状態で、天魔覆滅のコマンド完成と同時に小蹴りをくらい、すぐに中斬りを出す。すると中斬りが先に当たって2段になる。

武器破壊技を含んでいるのは大きいが、決まりづらいのは言うまでもない。

実戦で使うレベルのものは基本形のふたつで十分だが、ほかのも一応知っておいて損はない。目指せ屈辱王。



ここから中斬りにつながる。ウソみたいだがホントの話。



ほとんどきまらねーよ系ってヤツだね。



一度は決めたい覆滅の2段。

連続技

大斬りにつなげろ！
牙神幻十郎

必殺技につなぐと、どうしても与えるダメージが少なくなってしまう幻十郎。大ダメージを与えたいなら大斬りにつなげ。

担当：松っちゃん

三連殺を使った連続技はいろんなバリエーションがあるが、ここではあえて通常技を使った攻撃力の高い連続技を中心に紹介していくことにする。

しゃがみ大斬り→立ち大斬り

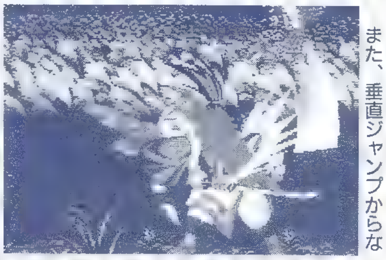
8キャラに入る、超強力連続技。近距離立ち大斬りがしゃがみガード不可だ。少しでも相手と離れていると2発目の大斬りが空振りしてしまうので、密着から使うように。

ジャンプ大蹴り（大斬り）→立ち大蹴り

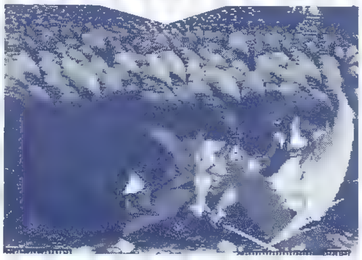
シャルロット、狂死郎にはジャンプ大斬りからでも立ち大斬りにつなげることができる。ジャンプ大斬りを早めに出せば空中で2回、地上で1回の計3回ヒットする。

ジャンプ攻撃から立ち大斬りにつなげるときは、少し遅めに大斬りを出して遠距離技にしよう。近距離技になってしまうとつながりにくくなるためだ（キャラによってはつながらない）。

また、垂直ジャンプからなら、垂直ジャンプ大斬り→立ち大斬りもつながる。



ジャンプ大蹴りで入って、



ボタンを遅めに押して遠距離技にしよう。また、どの連続技も立ち大斬りをしゃがみ大斬りにしてもいい。

	しゃがみ大斬り→立ち大斬り	ジャンプ大蹴り→立ち大斬り	ジャンプ大斬り→立ち大斬り	垂直ジャンプ大斬り→立ち大斬り
王丸	×	○	×	○
京	○	○	×	○
兵衛	×	○	×	○
コルル	○	○	×	○
ャルロット	○	○	○	○
死郎	○	○	○	○
虎	×	○	×	○
ースクエイク	×	○	×	○
庵	○	○	×	○
ルフォード	○	○	×	○
蔵	×	○	×	○
十郎	×	○	×	○
ャムチャム	○	○	×	×
狆	○	○	×	○
ィーガー	×	○	×	○

小足払い→立ち中斬り→三連殺

三連殺は小で、牙角と2発までつながる。三連殺の1発目を大にして、小→小とつなげば、連携5段になるぞ。

しゃがみ大斬り→五光斬

激ムズキャンセルを使った連続技。コマンドを➡⬊⬇＋AB同時⬋⬅➡Aと入力すれば少し楽に出せる。

難度はかなり高いので、実戦では狙っていかないほうがいいと思う。

安定はしてるね
チャムチャム

バリエーションは少ないけど、ほぼ全キャラに決まるのがうれしいチャムチャムの連続技。お楽しみは連携で。

担当：KAL

チャムチャムの連続技は、細かいのを技きにして実用的なものをあげていくと、そのバリエーションの少なさがちょっと寂しい。

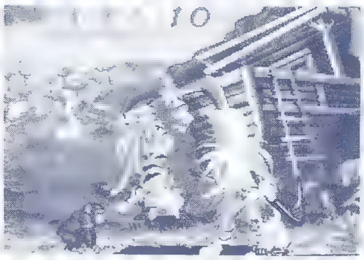
そのかわり、操作が楽でほとんどの相手に決まるので、信頼性は非常に高いといえる。

ジャンプ大斬り→スライディング

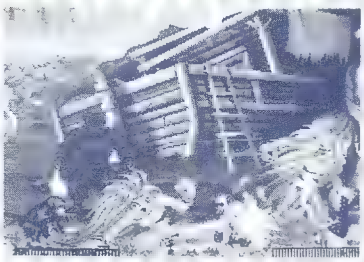
たかが2段だけど威力のほうはなかなかのもの。

1段目のジャンプ大斬りをうまく高い打点で当てられれば、あとはレバーを下に入れてC＋Dを連打していればいいというお手軽さ。

欠点は、こちらのジャンプを見て、相手が昇り攻撃などで迎撃にきた場合、落とされてしまう可能性が高い点。



ジャンプ大斬り。打点は高く。



そして適当にスライディング。

ジャンプ中蹴り→スライディング・

ジャンプ大斬りで跳び込むのが不安なときは、こちらを使おう。

中蹴り（ケツ）は着地するまで出っ放しなので、相手の昇り攻撃で迎撃される危険性が低い。実戦向きといえる。

ジャンプ中蹴り→中足払い→パクパクデオス

これは中足払いまでが連続技で、中足払いから必殺技はいわゆる連携にすぎない。が、相手が反撃をしようとした場合、パクパクに当たってくれるという仕組みになっている。

相手や状況によってはパクパクの技を他2種に変えていく必要がある。

と、ここまでは実用レベルのものだが、次のやつは自己満足レベルでまず決めるチャンスのないものを。

近立ち大斬り（1打目）→メタモアニマルアタック

近立ち大斬りの1打目にキャンセルをかけるのが激ムズなうえ、誰がこれほど密着した距離で大斬りを喰らってくれようか、という大道芸的連続技。また相手や状況によっては遠立ち大蹴りからでも連続技になる。メタモアニマルアタックのかわりにパクパクデオスでも可。



これからなら多少は狙えそう!?

跳びこみは大蹴りから
花諷院和狆

和狆は大蹴りからのほうが大斬りより連続技がつながりやすい、これは重大事実だ。

担当：石井ぜんじ

和狆は、ジャンプ大斬りや多段攻撃の斬り系の、のけぞり時間が短い。だから、跳びこむときにはジャンプ大斬りより大蹴り、密着時には立ちより大蹴りがのけぞり時間が多い。和狆は、斬りより蹴りなのだ。

ジャンプ大蹴り→立ち大斬り→縛鎖杖撃

すべてのキャラに入る、実戦的かつ強力なダメージの連続技だ。とても重要なのにもかかわらず、知名度は低い。これだけ当てれば、気絶することも多い。対戦で、実に役立つので常に狙っていこう。もう和狆は攻撃力が低いとは言わせない。


ジャンプ大蹴りから入るのがミソ。めくりもOK。

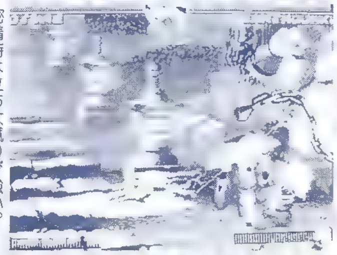
ジャンプ中斬り→しゃがみ中斬り

ジャンプ大蹴りが届かないときに使用する。ジャンプ中斬りは、リーチがあり、見かけ以上に下方向に強い。意外に当てやすい、実戦コンボだ。

立ち大蹴り(ダッシュ大斬り)→乱心呪符

乱心呪符も、画面の端なら連続技にすることができる、ただし、アースクェイクなど入りやすいキャラに密着して大蹴り・ダッシュ大斬りを当てないとつながらない。


遠距離立ち大斬りが間にあってしまう。


密着時は立ち大蹴りが強い。キャンセル縛鎖杖撃でも連続技になる。


なんと心乱呪符が連続技に。対戦で決められたらイカス。

武神霊符・雷→ジャンプ大蹴り→立ち大蹴り→乱心呪符

画面端のアースクェイクにのみ、間合を微調整すると入る、非現実的な、芸術系コンボ。

画面端の相手に、霊符を出して立ち大斬りや縛鎖杖撃などは楽に決まる。こちらのほうが実戦的。

つながる広がる連続技大放出
ナインハルト・ズィーガー

とにかく相手を気絶させたらどれを入れるか迷う。

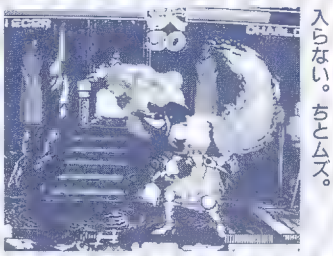
担当：M.D.S.-RIK君

ズィーガーの連続技の強力さはもうみなさんご存じだろう。

しかも、「え!?こんな技からもつながるの?」というような強引な連続技もあり、面白すぎる。

ジャンプ大斬り→立ち大蹴り→ティーガー・コップ

威力はおそらくズィーガー最大級のもの。立ち大蹴りが近距離技にならないとダメで、しかもその2発目だけが当たり、それをキャンセルしなと入らない。ちとムズ。


ジャンプ大パンチを浅めに当てること。


立ち大キック。近距離のやつになれば成功。これをキャンセルして…


ティーガー・コップだ!確実に決められるよね?

アースクェイクに限って、立ち大蹴りが2発とも当たる。


アースクェイクには大キックが2発とも入る。

ジャンプ小パンチ→立ち大蹴り→ティーガー・コップ

さきほどのアレンジバージョン。これならほとんど全キャラに立ち大蹴りが2発入る上、近距離技が出しやすい。

めくりボディプレス→遠距離立ち中斬り→ティーガー・コップ

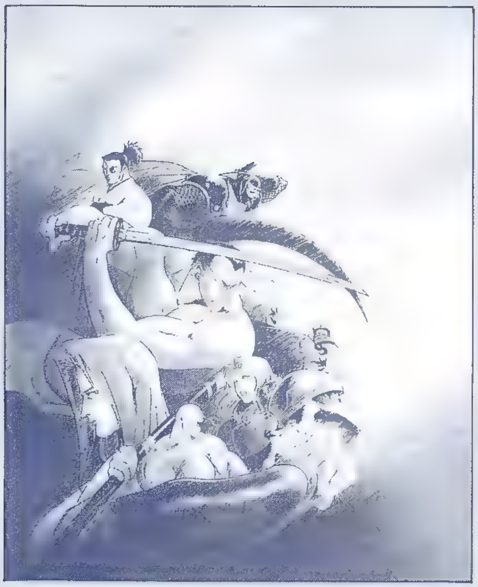
一応ジャンプ大斬りからもつなげることが可能。実戦的にはめくりからが使える。ただし一定のキャラには入らないので注意。

中足払い→ヴォルフ・ヴァンゲンorエクスプロイズン

相手の起き上がりに重ねる連続技としてよく使う。

中足払いからティーガー・コップにいってもいいが、これまた入らないキャラがいるので注意すること。

キャンセルでティーガー・コップが入るキャラ、入らないキャラについては、ティーガー・コップ解説のページを参照にしてほしい。



業前（わざまえ）に　委ねし　侍魂（さむらいだましい）の
鬼も仏も　紙一重かな（ＳＮＫ）

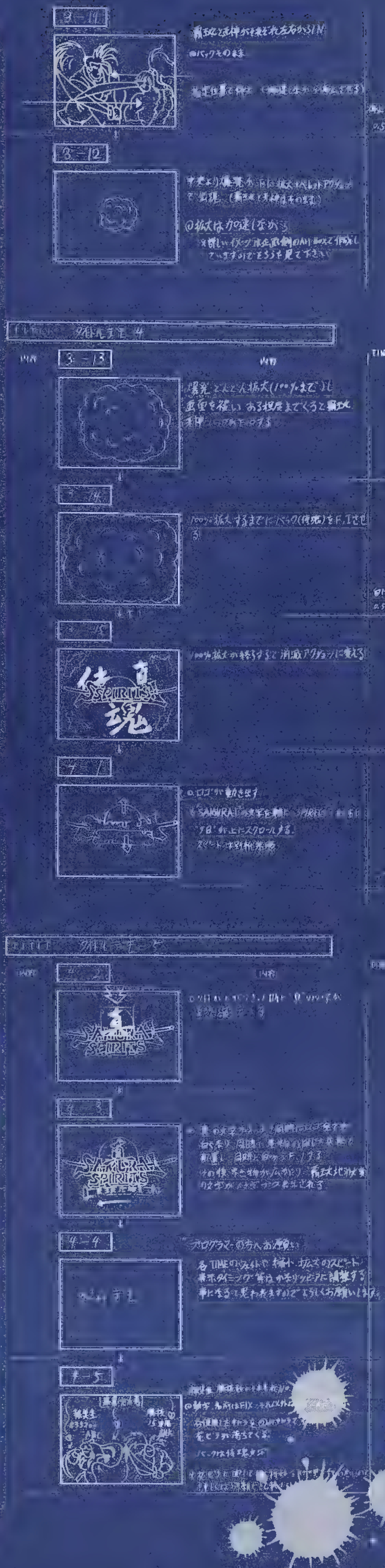
ゲーメストムックシリーズVol.4

真サムライスピリッツ

■平成７年２月24日発行　第１版第１刷発行
■発行人　加藤　博　■編集人　高橋己代子
■編集長　石井ぜんじ
■編集チーフ　猿渡雅史
■担当デスク　大野純司
■編集スタッフ　野口　晶／岩井浩之
■編集アシスタント　登美起宜／松田有見子／土江　陽
■広告デザインスタッフ　林　野吉／霜田和人
■ライティングスタッフ　C·LAN/FRS-N,O/ももやん
いなりん／KAL／M.D.S-RIK君／ぴぐ／田渕健康
松ちゃん/Toshi/scho小杉/ACE/珈琲FREAK！
K-TAN／MAN
●イラスト　株式会社エス・エヌ・ケイ
■デザイン　斎藤デザイン事務所／株式会社ソルト・オブ・ジアース／ローリングストーン／エジマ企画／アレックス
西村光賢
■制作協力　株式会社エス・エヌ・ケイ
■発行所　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田１-11-４　藤吉ビル
営業部　☎03(3293)9326
編集部　☎03(3293)9324
■印　刷　大日本印刷株式会社

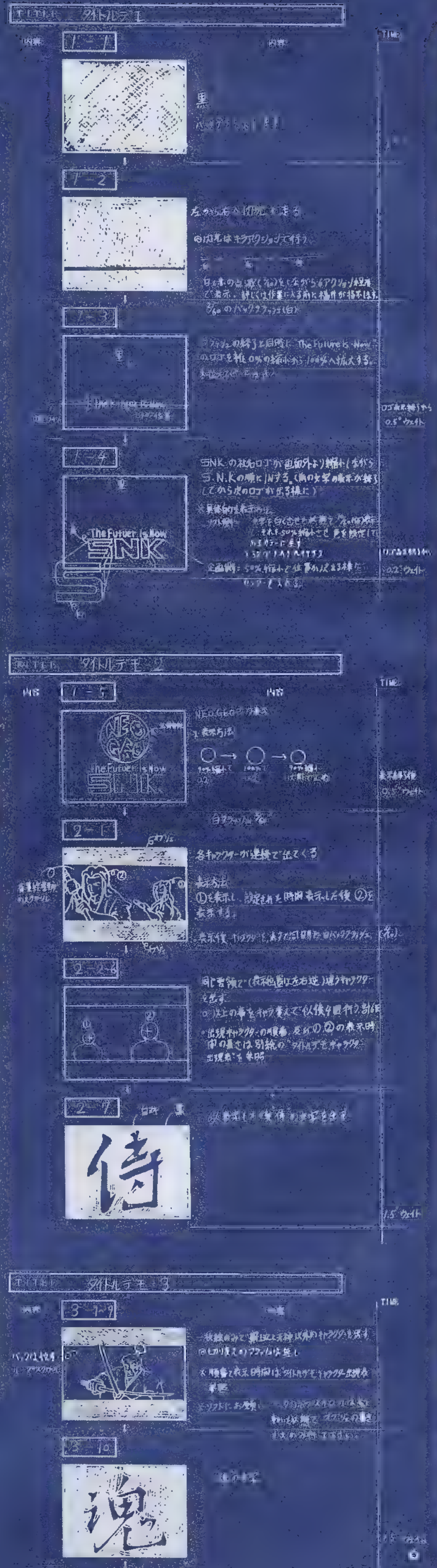
▶▶編集後記





魂を吹き込まれし剣士たち

参ノ章 製作者の魂、ここに公開



“真侍魂”製作[illegible]

[illegible]原画集

アイランド(大僕殺 峠)

今、剣士たちの秘密が白日のもとに…

〃真侍魂〃製作秘話

担当：岩井浩之

「真」が誕生するまで

――本日はお忙しいところ、本当にありがとうございます。それではまず最初に、「真サムライスピリッツ(以後、「真」と略す)」の、制作コンセプトを教えてください。

A　まずコンセプトとしては「世界的に見て売れる商品であること」「世界観を神話化すること」「制作に携わった人達を楽しませ、次のステップになるゲームに仕上げること」などです。

――前作と比べて、どのような差別化を行ったのですか？

A　まず武器破壊技の存在ですか。あとはグラフィック面もフルリニューアルしていますし、前作よりも世界観は統一されているかと思います。また、その世界観をドラマチックに演出することにも気を遣いました。ちなみに、タイトルに付いている「真」とは、「まことの」という意味です。

――「真」では新キャラが4人登場しますが、どのような理由で加えたのですか？

A　通常、ゲームを制作する時にはプレイヤーのコアターゲットを設定します。対戦格闘ゲームの場合は中学生から大学生くらいがメインとなるのですが、「サムスピ」シリーズではそれ以外のユーザーにも楽しんで頂きたく、システムやキャラクターの設定を作りました。例えば覇王丸の場合は強い、恰好いい、操作し易いなどのコンセプトにより、主人公タイプを好む男性プレイヤーや、野太く、力強い男の生き様に憧れる女性プレイヤーなどを意識して設定しました。牙神幻十郎は背中の傷に恍惚感を覚える女性プレイヤー（存在して欲しいなぁ）向け。ナインハルト・ズィーガーはパワープレイを楽しむ海外プレイヤーや、マッチョ好みの女性向け。花諷院和狆はトリッキーなプレイを楽しみたいプレイヤー向け。チャムチャムは…。あと、タムタムをプレイヤーキャラから外した理由は、秘密です（笑）。

「真」の制作模様

――開発中、それぞれのキャラクターのニックネームは？

A　覇王丸は「ハオ丸」、服部半蔵は「はんぞ」「おっさん」、ガルフォードは「ガル蔵（ぞう）」、橘右京は「右京」「うきょ」、柳生十兵衛は「親父」、シャルロットは「シャル子」。ナインハルト・ズィーガーは「バー」などです。

――開発チームで人気のあったキャラクターは誰ですか？

A　1位は牙神幻十郎です。あと、覇王丸と服部半蔵に人気がありましたね。

――開発側から見た、最強キャラはズバリ、誰ですか？

A　「真」では全キャラクターが強いので何とも言えませんが、あえて言うなら橘右京やチャムチャム、覇王丸ではないでしょうか？

――ゲーム中に、何か遊びの要素は入っていますか？

A　遊びというよりは、プレイヤーに楽しんでもらう要素として入れたものとして、キム・カッファンの飛脚や、黒子の大爆発、橘右京の大リンゴや、ぬいぐるみ化などです。

――ぬいぐるみに変身する技を、入れた理由は？

A　制作中に「サムライスピリッツ」シリーズのクレーンゲーム用ぬいぐるみの企画があり、発売時期が近いこともあって、どうせならタイアップさせようと考えました。企画者としては、不知火幻庵のぬいぐるみがお気に入りです。

――秘奥義を入れた理由は？

A　これも制作中に「サムライスピリッツ」のTVアニメ用企画があり、放映時期も近いことからタイアップを考えました。開発当初はアニメに合わせて覇王丸とナコルルだけに秘奥義を設定する予定でしたが、企画者の忍者への想い入れからガルフォードと服部半蔵に「完全消滅」の秘奥義を設定したのです。

――「秘奥義」にしろ「武器破壊技」にしろ、最近の格闘ゲームにしては必殺技コマンドが簡単だった「サムスピ」において、あえて複雑なコマンドを入れた理由は？

A　「真」では通常技や必殺技、武器破壊技も含めて、最近の対戦格闘ゲームに比べて簡単な操作で済むようにしています。これは一般プレイヤーや海外プレイヤー、女性プレイヤーなどを考慮しているほか、企画者自身が激ムズなコマンド入力ができない(涙)ためです。しかし、そのなかでも少しは「出せる」ことに対するステイタスのある、難しいコマンドかつ強力な技も必要だと考えた結果、覇王丸とナコルルだけに難しめのコマンドを設定したのです。ちなみに、企画者は出せません。

「あの」キャラの謎

――黒子を、CPUキャラクターとして設定した理由は？

A　世の必然でしょうか。すべての主要登場人物に、意味を持たせたかったのです。

――では、黒子の正体は？

A　黒子です(キッパリ)。旧友の花諷院和狆も「ワシが知り合った頃から、すでに黒子じゃった」と語っています。

――羅将神ミヅキの、モデルは？　また、プレイヤーキャラとして使用可能ですか？

A　今回の世界設定では、悪の象徴としての敵（羅将神ミヅキ・アンブロジァ）により、宗教感を持たせたいと考え、ああいった意匠になりました。特にモデルは存在しません。また、プレイヤーキャラとしては使用不可能です。

――制作にあたって、苦労なされた点はどの辺りですか？

A　まず背景製作についてですが、背景は画面中において最大の面積を占めているため、プレイヤーに与えるインパクトは相当大きいと思います。背景に世界観を暗示したり、ストーリーを感じさせたりすることについて、相当気を遣いました。例えば千両狂死郎ステージでは壁に、アンブロジァが人々を襲っているイメージが描かれています。これはシャルロットステ

製作者談



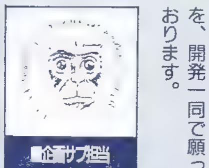
■製作総指揮
Y・セイウチ・A

前作に引き続き、サムライたちへのご愛顧や御声援、ありがたく思います。皆様の鉄をも溶かす熱意に突き動かされて、ここまで辿り着けました。海の底より深い感謝を申し上げます。



■企画担当
K・アフリカゾウ・S

企画を担当しました。1年間クスリに頼りながら（肝臓を病みながら）も、なんとかエンドにたどり着くことができました。末永く「真サムライスピリッツ」で楽しんでくれることを、開発一同で願っております。



■企画サブ担当
T・テナガ・F

今回は、背景や各演出の考案、画面構成にタイトルやエンディングまで一通りの考案、コンピューターの動き、そしてバグ取りまで、いろいろなことをやりました。あーしんどかったけど楽しかった。



■オブジェ担当
Y・アライ・S

各プレイヤー担当が命を削って描いたグラフィックの数々堪能して頂ければ幸いです。今後もより美しいアクションを目指して一同精進致しますので、どうぞ変わらぬご愛顧を切にお願いします。



■バック担当
A・ヌートリア・N

ワニのキャサリン、サメのマリリン、カラスはヘビィクロウラー、フラミンゴのピンクルズ、クマのバウ、良き演出ありがとう。



■演出担当
Y・サイガアンテロープ・Y

タム兄ちゃんの修正前の顔を、皆さんにお見せできないのが本当に残念です。

ージも同様ですね。羅将神ミヅキのステージでは、後ろにある「魔界入口の目」の部分が邪悪な魔族の胎児をイメージしています。黒子ステージでも、あるはずのないダヴィンチの絵や「死者の書」の1ページなどがあったり。また、背景はキャラクターのイメージを固めるための演出も兼ねています。例えば覇王丸や橘右京ステージではそれぞれお静と小田桐圭がいるし、不知火幻庵ステージには魔族の一族がいます。また半蔵やチャムチャムのステージのような、試合開始前の演出もあります。

苦労が連続する日々…

―バランスの調整などは、相当大変だったのでしょうね。

A 各キャラクターの基本能力や攻撃能力の調整については、相当慎重に行いました。特にナインハルト・ズィーガーは何をどうしても強くなってしまい、非常に苦労させられましたね（涙）。

―ナコルルのメッセージが「大自然のおしおきよ！」から「大自然のおしおきです」に変化した理由は（笑）？

A 「真」では前作よりも、ナコルル自身に課せられた使命（宿命？）が重く、大きなものになっているため、声自体も沈んだものにしました。

―前作に比べて、ゲームスピードが落ちているように思えるのですが…？

A 確かにキャラクターをアニメーションさせるパターン数も増加しているので遅くはなっていますが、微々たるものです。それよりも、未だ大きな人気を保っている「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」のスピードがかなり速かったという影響のほうが大きいのでは？



橘右京で、武器破壊技のつばめ六連を入力する前から終了するまで、ずっとC（弱蹴り）ボタンを押し続けていると、つばめ六連を出すと同時に出すリンゴが巨大になるぞ。

「侍魂」だからこだわる

―強斬りがヒットした時、スローモーションが掛かる理由は？

A 強斬りだけでなく、すべての攻撃がヒットした時に「ヒットした」という感じを出すために、演出としてスローを掛けています。

―踏み込み中の投げ技は、通常の投げよりも間合いが広くなっているのですか？

A そう感じるのは、踏み込みによるスピードのせいでしょう。プログラム上では、全く同じ投げ間合いに設定してあります。

―組み技のダメージが、従来の対戦格闘ゲームに比べて低いように思えるのですが？

A 剣を使った対戦ゲームのため、組み技や蹴り技などは剣を使った攻撃よりも、ダメージを低めに設定してあります。蹴られたり、殴られたりするよりも、斬られたほうが痛いでしょうから（笑）。

―伏せや前転がり、下段避け動作などの新動作を入れた理由は何ですか？

A 今回、企画内で目指したコンセプトとして「レバーを操作しているだけでも遊べるゲームにしよう」というものがあり、伏せなどの新しい動作を導入しました。ただ企画者の法則として、設定の数だけ反省点もあるんですけど。

―連続技などを入れているとき、グラフィック上ではヒットしているのに、判定としてヒットしていないことがあるのはなぜですか？

A 1発1発のダメージが大きい「サムスピ」では、連続技は一度に勝敗を決めてしまうほどの威力を秘めています。だからと言って全く連続技が入らないのでは連続技を練習したり研究する楽しみを失ってしまいます。そこで「サムスピ」では連続技は入るけれども、相当タイミングや間合いをシビアにすることで、スカってしまう可能性を設けたのです。つまり強攻撃を交えた連続技を狙おうとすれば、入れば大ダメージだけれどもスカった時には大きな隙が生まれてしまう可能性もある、ということです。これにより、対戦が連続技を入れるだけの作業にならず、常に白熱した闘いが生まれるというわけです。


試合に勝ったらすぐにレバーをどこかに入れておくと、勝利ポーズを選択することができる。これは1本目と2本目のほか、武器有りと無しでもそれぞれ数種類ずつ選べるので、ぜひ試してみてくれ。

ユーザーの皆様へ

―前作を製作してから「真」完成までに、プレイヤーの方から意見や感想などが寄せられたかとは思いますが、何か反映したアイディアなどはありますか？

A 「真」の製作中も、続編を期待する「サムスピ」ファンの方々から、沢山の熱意あるお手紙を頂き、大変感謝しております。「こんなキャラクターはどうでしょう」といったイラスト入りのものが多かったですね。「真」ではそうした手紙の内容を直接拝借するといったことはしていませんが、前作に登場したキャラクターに対する意見や、ゲームシステムに対する意見などは、大変貴重な情報として参考にさせて頂きました。またキャラクターの誕生日やバレンタインデーなどに送られて来たプレゼントは、それぞれのデザイン担当者が喜んで受け取っています（女性からのプレゼントは、企画者が隠匿（いんとく）している可能性も？）。この場を借りて、お礼申し上げます。

―「龍虎の拳2」にあった受け身システムなど、御社の他のゲームに採用されている新システムを導入していない理由は？

A 当社の「龍虎の拳」や「餓狼伝説」などのシリーズは、それぞれが独自のチームで進化や発展させている作品です。もちろん、それぞれがいい意味で反映や刺激し合いながら頑張ってはいるのですが、あるゲームで採用されたからと言って次の作品にも必ずあるというわけではありません。

―真剣白刃取りのシステムを変更した理由は何ですか？

A 前作は状況的に見て、武器を落とすだけならともかく、破壊される状況がほとんど起きず、真剣白刃取りは非常に起こりにくい技だったため、「真」では任意に狙えるように設定しました。今回は武器破壊技もあり、武器なしで武器を持っている相手と闘うシチュエーションも多く存在しますしね。

―武器破壊技を入れた理由は、そのためだったんですか？

A 怒りゲージに攻撃力の上昇以外の意味を持たせたかったためです。

―それでは最後に、プレイヤーの皆さんに対して一言。

A すべて、皆様のお陰です。

設定原画集

覇王丸

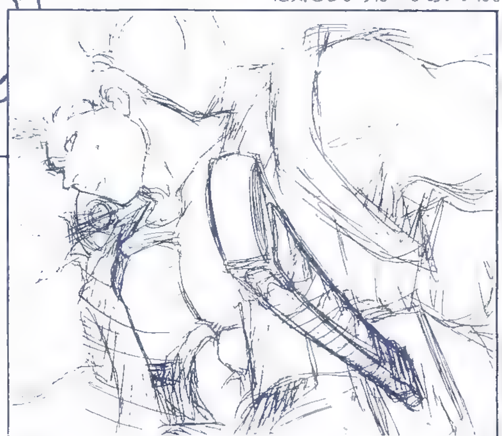
さてはて、今回もやって参りました良い子の設定原画集。SNK門外不出の極秘原画を、今ここに一挙公開！ボツ案から画面原画までつれづれなるままとり揃えたっスー。じゃ、いってみよっ！

担当・田渕健康丸



しかしこのヒトの髪形って整髪剤なしでOKなのだろーか。ものすげー剛毛だったり？

原画集１発目は、お馴染みアル中剣豪覇王丸。今回は幻十郎に一発野郎のお株を奪われた気もしますが…まぁいいか。

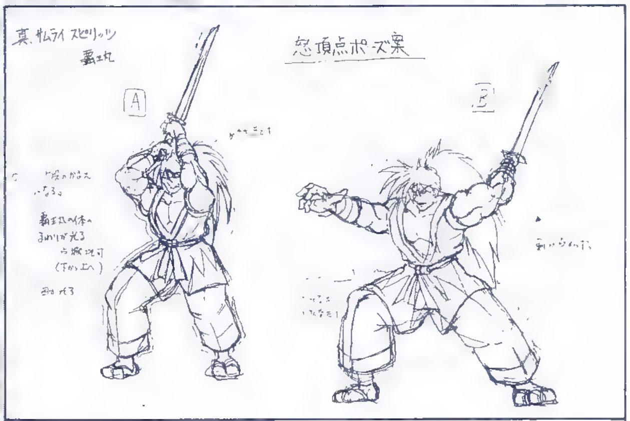


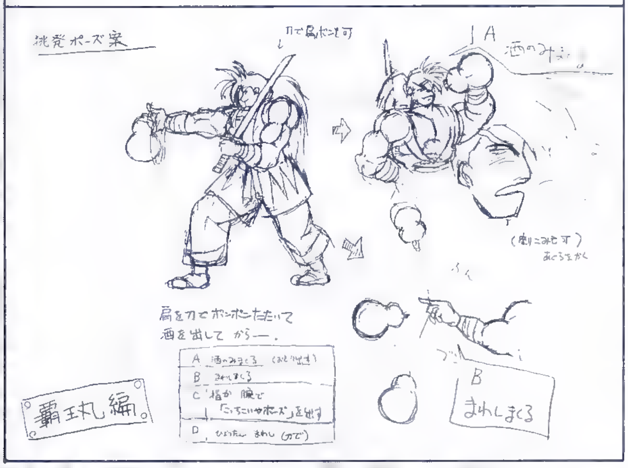


スーファミ版のサムスピのCMに出てた覇王丸はヒソカにいい味出してました。ん？



知的ねぇ…。実は覇王丸っていいとこの坊ちゃんだったりしそうだよね(実際そう?)。でも覇王丸の読書って言ったら武芸書や指南書オンリーだろーな。多分。







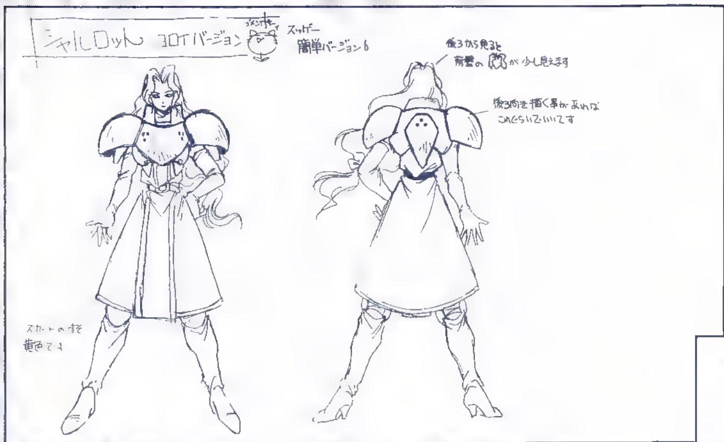
これはエンディング原画でふ。…何が「剣に女は不要」だぁ!? チェッチェッずるいぞう(ヒガミか?)。でも自分に正直に生きるのも、やっぱり勇気がなせる業。漢だぜ覇王丸!

左の原画は覇王丸怒りポーズ案と挑発ポーズ案。「あったまきたぜ!」のセリフは覇王丸らしくってヨイね。ストレートな感情表現が似合ってるぞ。

シャルロット

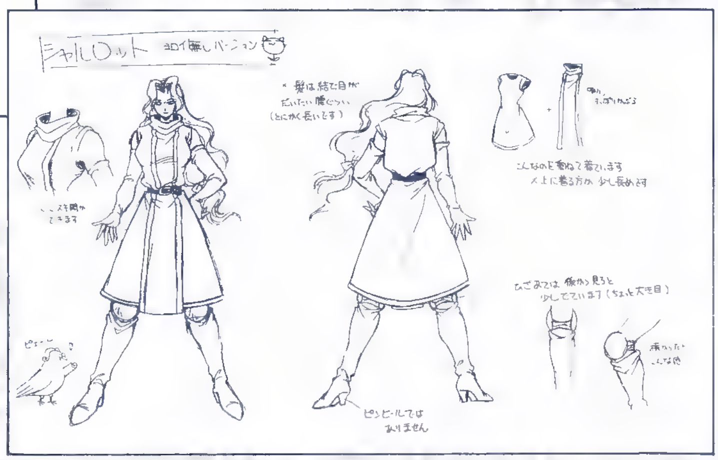
うう、何の因果か上のカップルの下にシャルロットがいるとは…。今回のシャルロットのエンディングには納得行かない人が多いのでは?ブーブー。

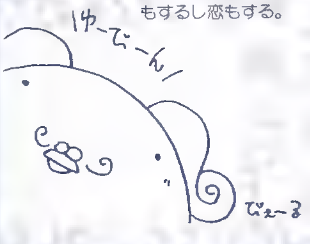




武芸一徹だと思われていたシャルロットだけど、結んだリボンはやっぱり乙女心。獅子の心で闘う彼女も、おしゃれもするし恋もする。

これがおフランス仕込みのエレガントな装備である。チラリと見える素肌がセクシーなのね。

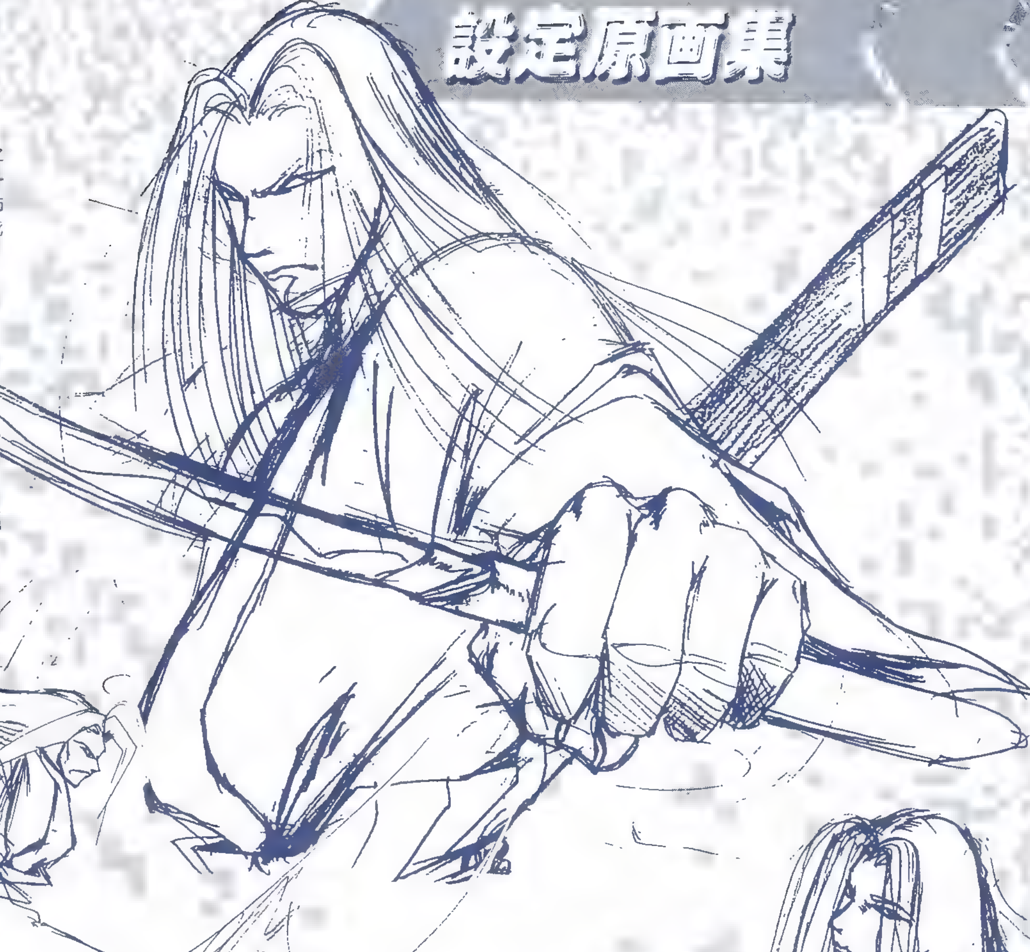


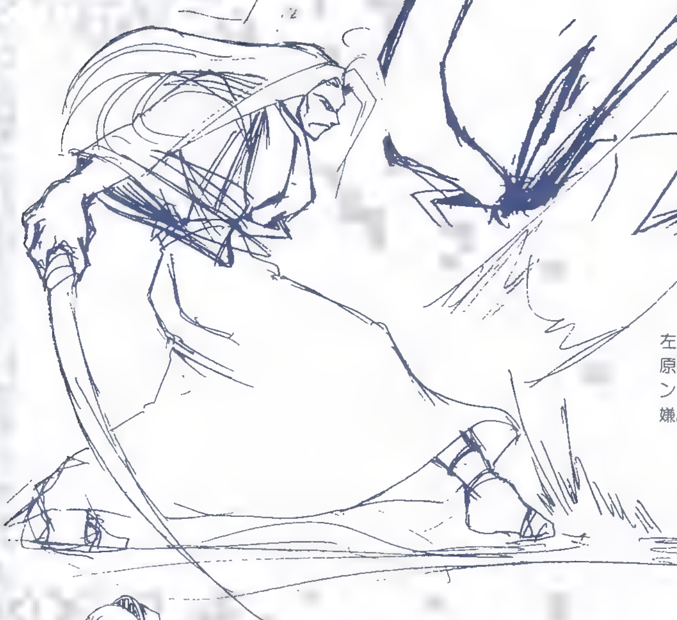


左の物体は、シャルの愛鳩ピエ〜ル。日本→フランスを何度も横断できるヒソカにごっつい伝書鳩。鍛えて戦闘用にするしかねえ。

橘 右京

病弱になったわりには異様に強くなった右京。グルーピーも増えてるしなぁ。でも恐怖新聞一部読ませるだけで即死しそう。



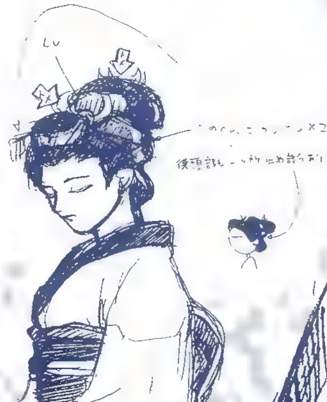


左の図は残像踏み込み切りの原画かな？これとツバメのコンビネーションが素晴らしく嫌。シクシク。



ワンレン侍（浪人？）の後ろ姿。実はかなりのナルシーであることが今回判明した。困った奴。





お圭さんだ。究極の花って、一体何だったんだろう？ひょっとして、右京は彼女に出会った瞬間、もうそれを見つけていたのかも。

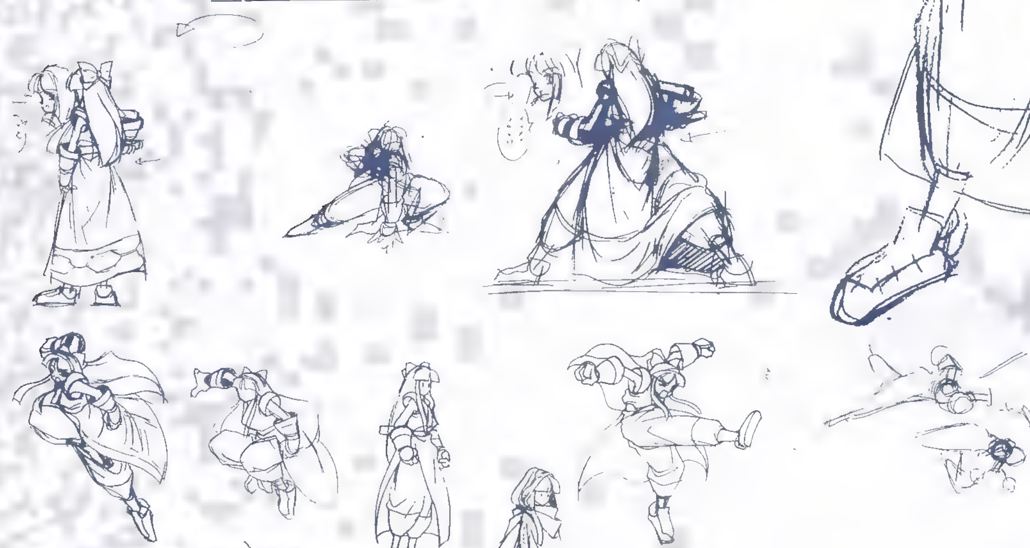


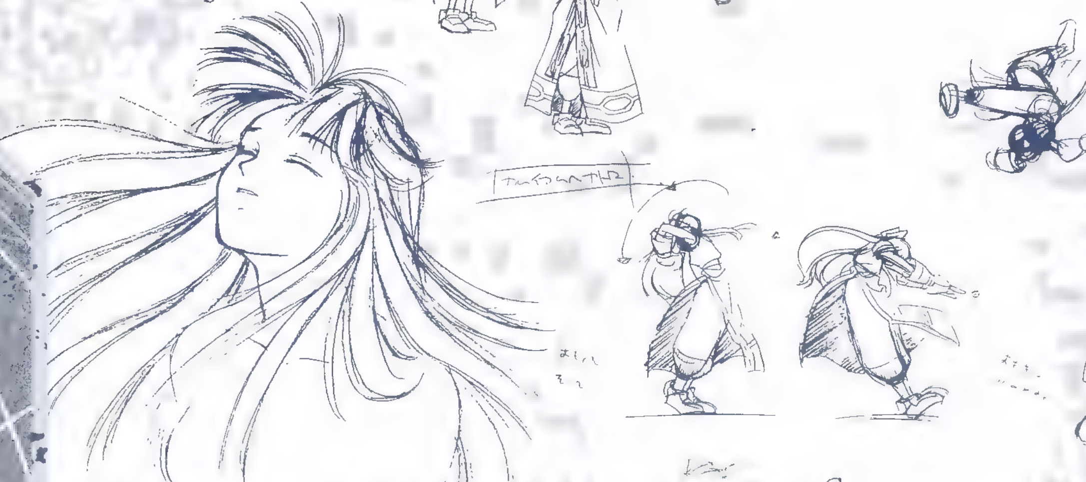
2Pナコである。何となく妖艶な雰囲気が好きやね。ちなみに、紫色は欲求不満を表す色。むむ、まさにこれは清純無垢な赤ナコの中に抑圧された精神の暗黒面が紫ナコという形で具現してきており…(以下略)。

ナコルル



一寸衣装替えして再登場のナコルル。1作目のエンディング衣装に近くなったのだね。変に露出度多寡に走るより、こういった衣装デザインに凝ってくれたほうがいいなぁ。個人的に。







エンディング画面。我が身を持て世界を救い、そして彼女は自然と一体になった。
この大地が緑をなし、空に鳥が歌い風がそよぎ続ける限り、彼女の魂は永遠に息づいていくのだ。

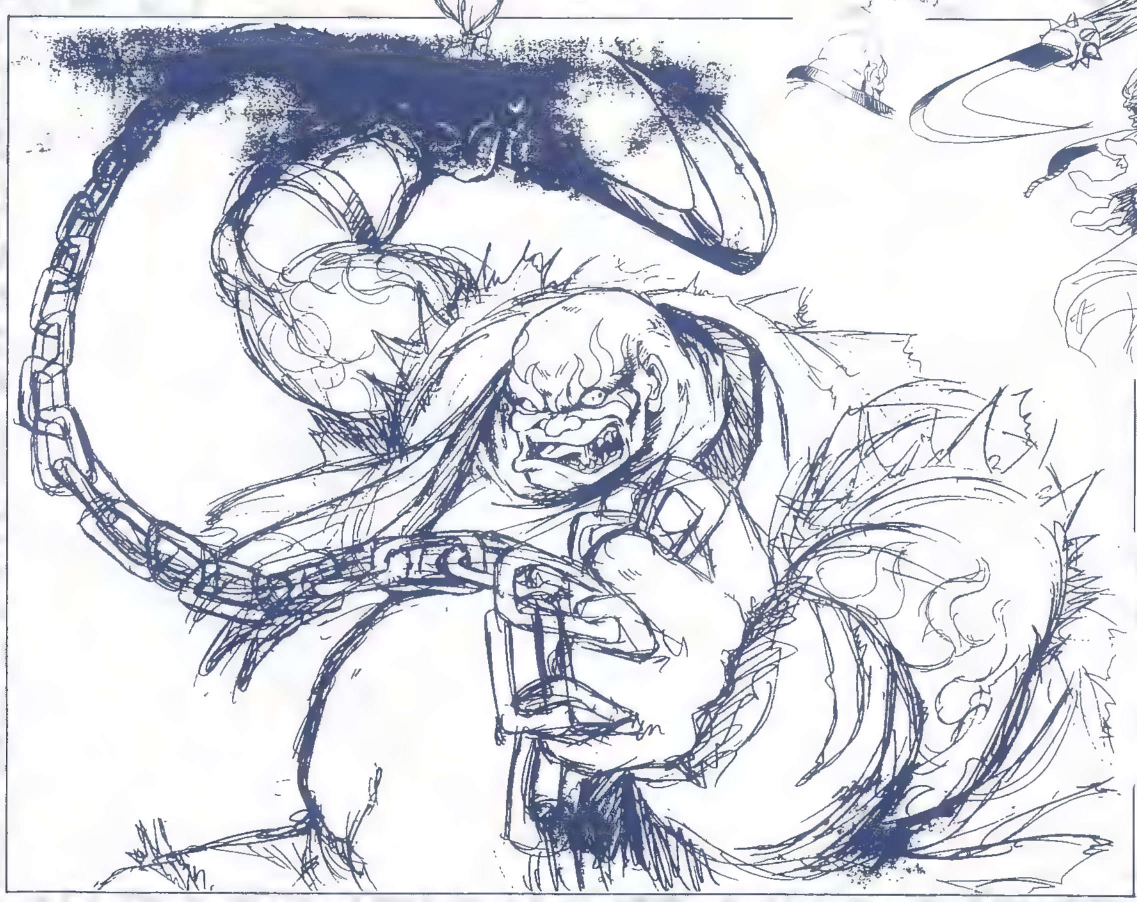


これが今回の原画集の目玉、ナコルルの妹リムルル嬢だ。SNKの新作、ロボアーミー2では主役として大活躍…する予定もなければゲームが出る予定もない。しかし背景で終わらすには惜しいキャラだ。

アースクエイク



何かいきなしファンキーになりやがったアースクエイク。「ヒャッホー！」の声があまりに軽快すぎて笑える。



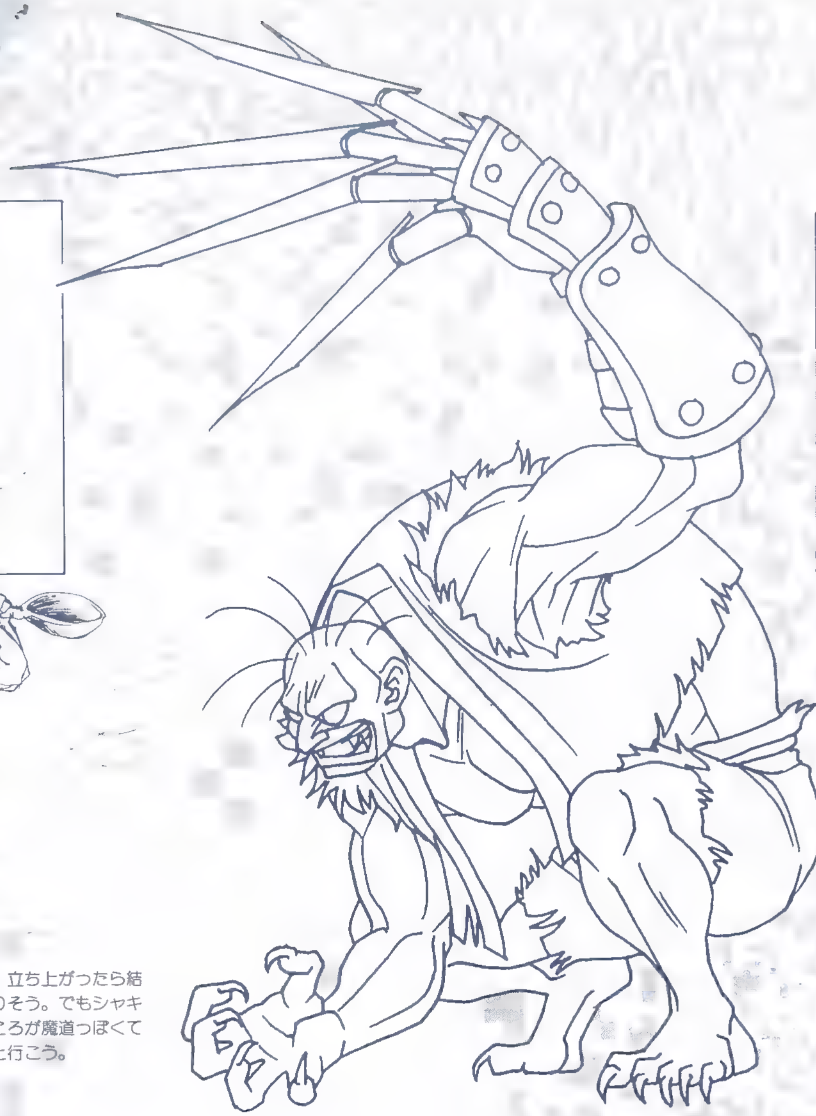




見れ！この凶暴性あふるるブーデーの面構えを！暴れん坊の上に悪党で強欲で残虐…うあ。

不知火幻庵





何だかギャグメーカーになっちゃった幻庵。…こんなキャラクターだったっけ?でも実は非常にイイ奴っぽいんだな。しかし更生せずに魔道に生きてほしいぜ。



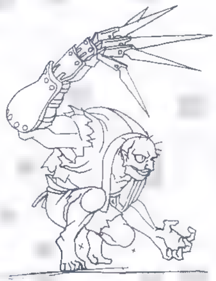
幻庵の後ろで怪しげなモノを煮ている連中。よく見ると地球外生命体までごった煮にしているぞ。



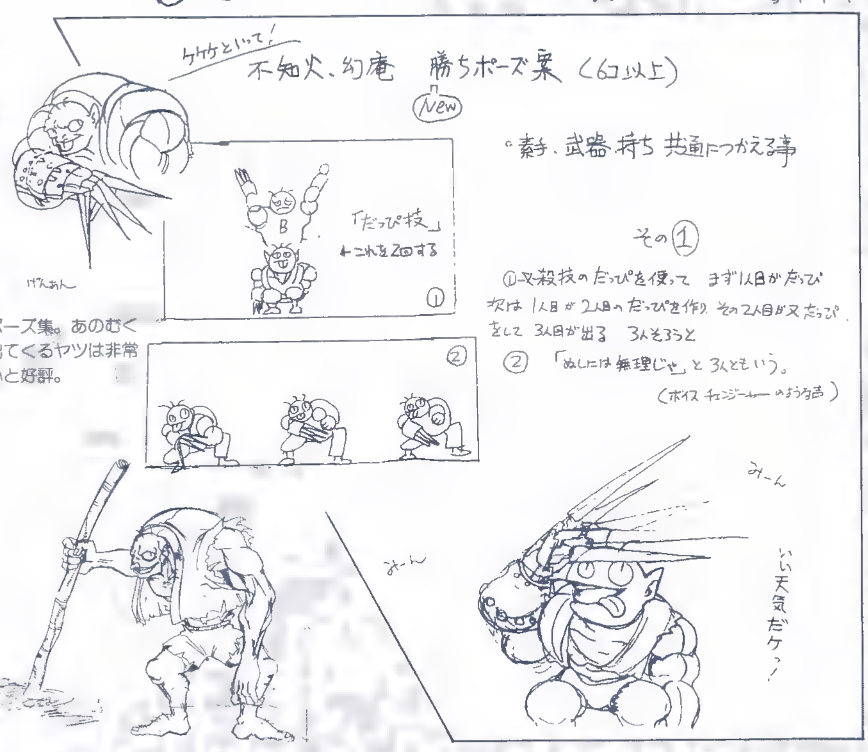
ネコ背だけど、立ち上がったら結構タッパがありそう。でもシャキッとしないところが魔道っぽくてよい。ヘナッと行こう。



あ〜ざ〜み〜である。美人だけど、あの幻庵の伴侶であるからして、やはりまっとうな性格ではあるまい。…と思いきや、エンディングでは、いきなり人間愛(?)に目覚めてます。



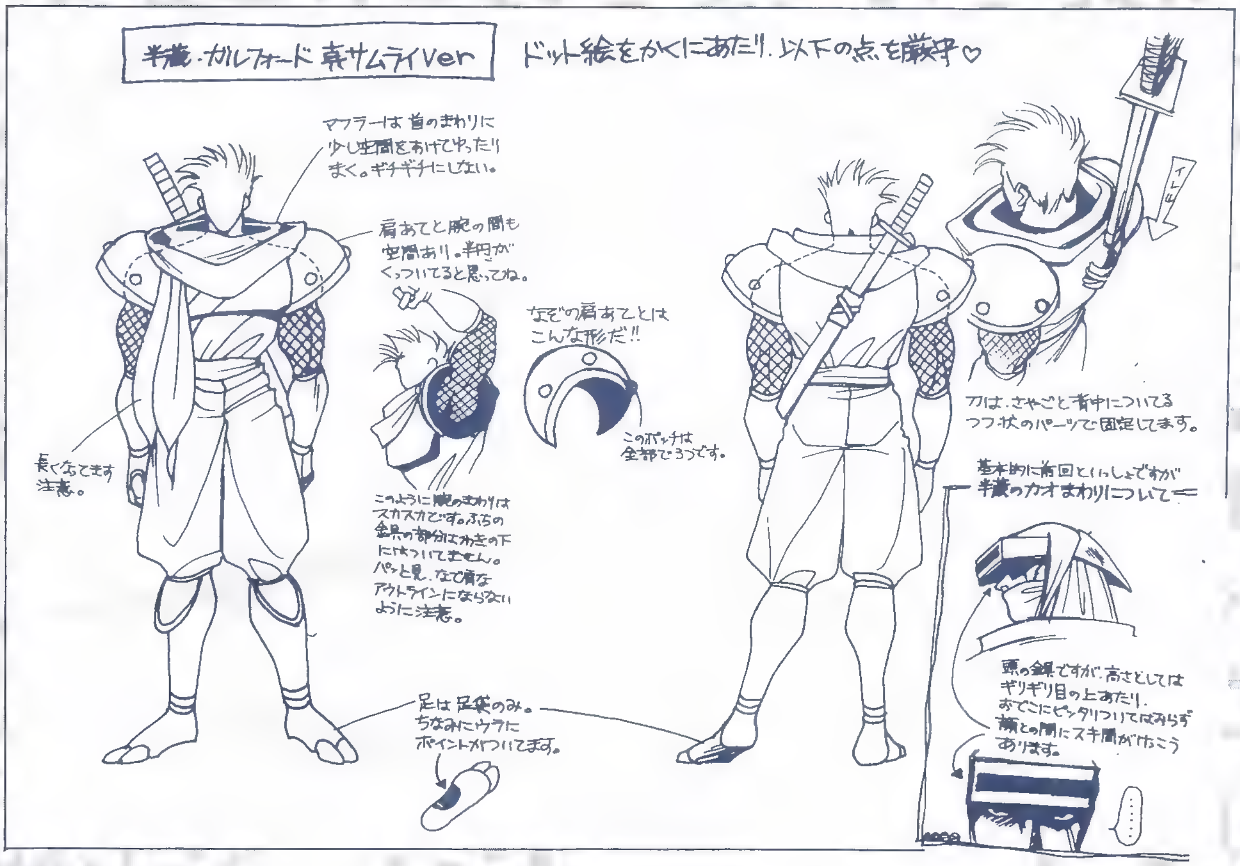
右の図は勝ちポーズ集。あのむくろとざくろが出てくるヤツは非常にまがまがしいと好評。

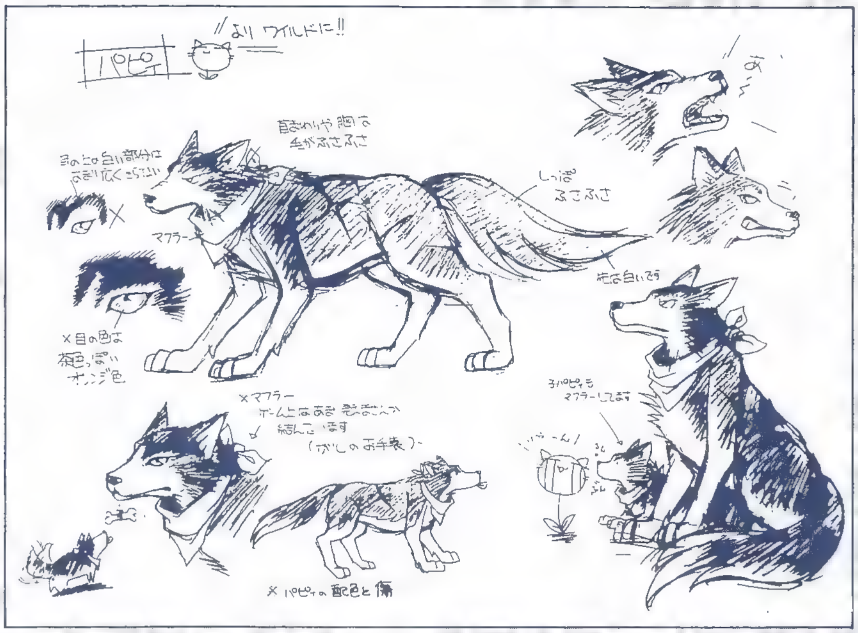


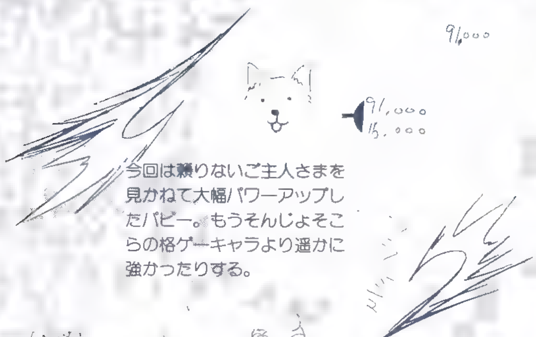
設定原画集

ガルフォード

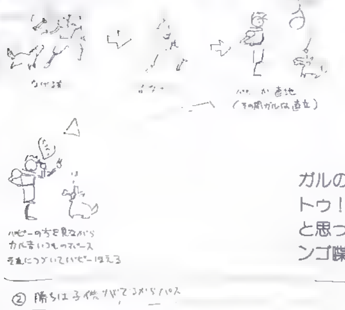
正義のイナズマガオレを呼ぶ！メリケン忍者ガルフォード見参！…と息込んではみたものの、アンタ全然成長しとらんやんけ。



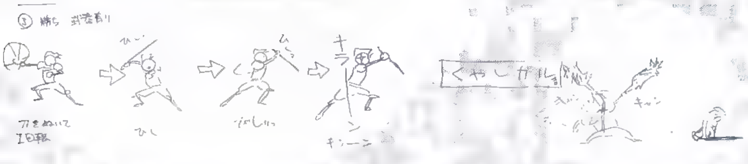




今回は頼りないご主人さまを見かねて大幅パワーアップしたパピー。もうそんじょそこらの格ゲーキャラより遥かに強かったりする。



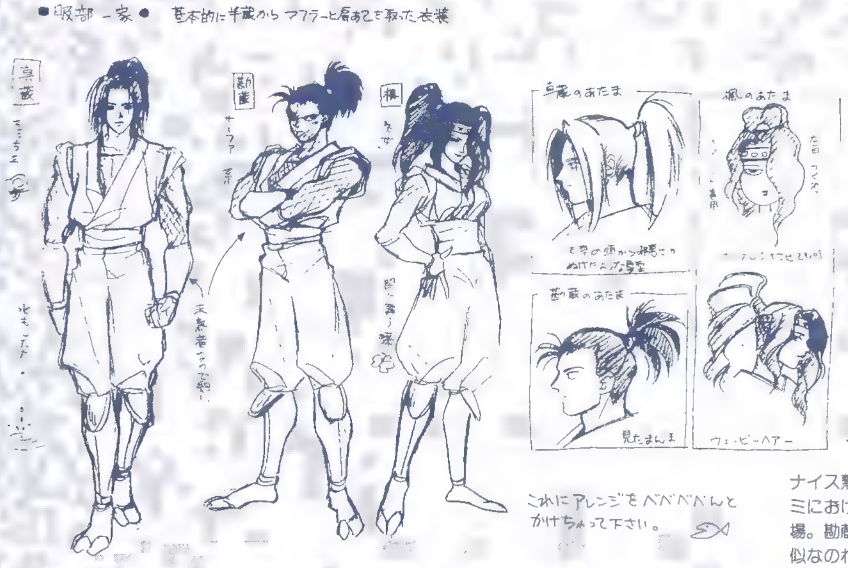
ガルの勝ちポーズ集。「アリガトウ！」を、「I Gat It!」と思ってた私。いきなりニホンゴ喋るなっつー。



左はガルの負けポーズ案か？パピーがあんまりである。こんなことしたら後で逆襲されるぞガル君。

何と！あのパピーたちのマフラーはガルフォードのお手製だったのだ！女性家族の中で育った影響が出ているのか？

服部半蔵





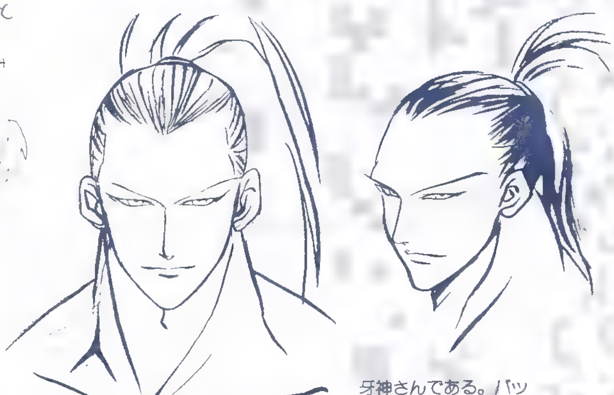
ナイス熟女の楓さん。半蔵もスミにおけない。勘蔵は今回初登場。勘蔵は親父似、真蔵は母親似なのね。

千葉色が濃くなった服部半蔵。セリフがいちいちかっこいーな。今回は服部ファミリー総出演。エンディングでの忍びにおける家族愛に、君は怒涛の涙を流すであろう。

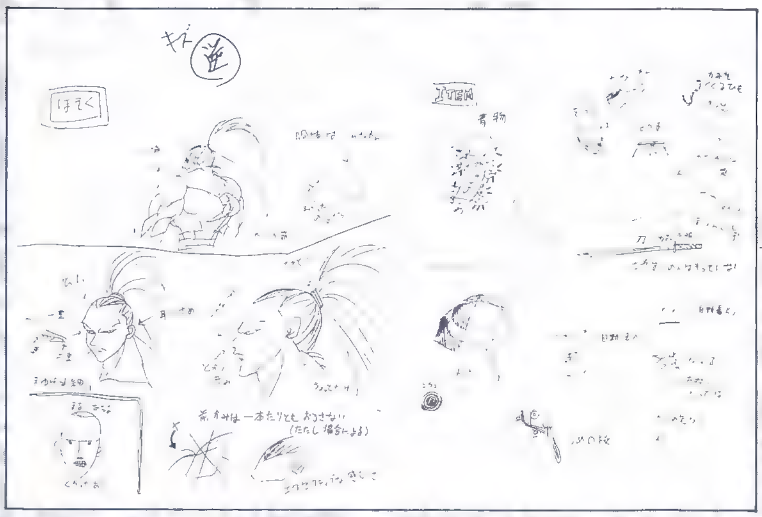
牙神幻十郎

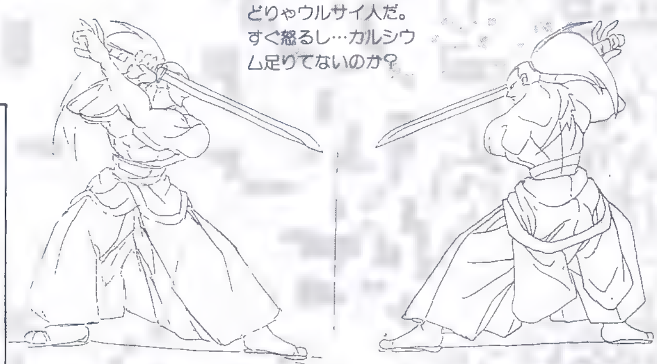
見よ！この鍛え抜かれたヒッティングマッスルを！この体で刃物を振り回されちゃあねえ。

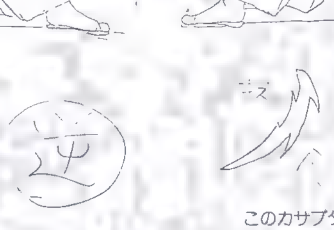




牙神さんである。バックダッシュから小斬りまで、イチイチどりゃどりゃウルサイ人だ。すぐ怒るし…カルシウム足りてないのか？



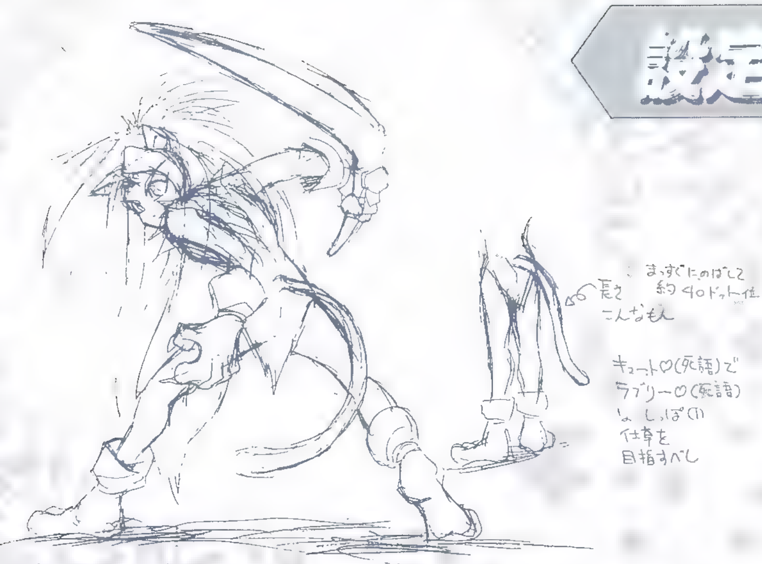




幻十郎のディテール集。傘にカエルに札に杯と…なんだかアイテムが異様に多いぞ。

このカサブタ…気になる気になるー！

チャムチャム



ナゾのしっぽの図。中にはミが入ってるんだろうーか。そしてあの耳…？グリーンヒル住民のファッションは謎が多いな。ボンゴちゃんやジジイとかはわりかしマトモだったのに。



サルである。こやつにやられると血管プチ切れそーになるのだが。



…うーむ、ここまで来ると、ゲームタイトルの「サムライ」とどこがどのように関係があるのやら…トホホ。

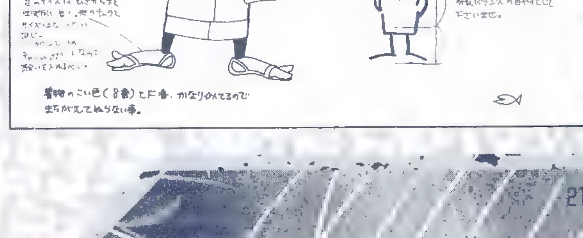
花諷院和狆

なかなかカヨイ味出しているにこちん爺ちゃん。覇王丸の師匠？…アイツって我流じゃなかったの？ちなみに、設定中に出ている「獣兵衛～」とは、東宝ビデオからでている「獣兵衛忍風帳」かな。結構面白いので見てみては？





仁王符の原画だね。実は前作のサムライを見た時、安倍晴明や芦屋道満みたいな式神使いがいたらなあ、と思っていたのだ。でも和狆使ってないな（困）。



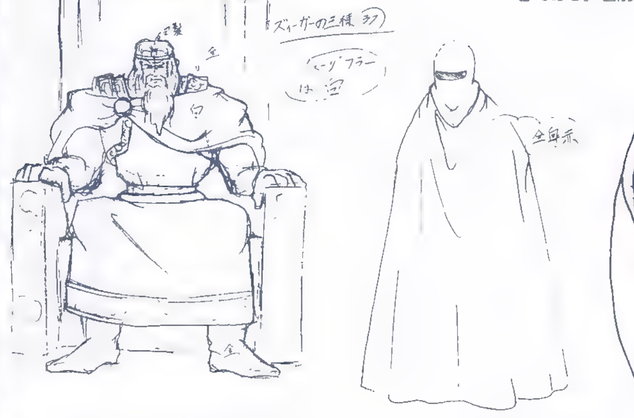
和尚の後ろ姿である。数々の修羅場をくぐってきた男の哀愁が…漂ってませんね。

ナインハルト・ズィーガー

オレのこの手が真っ赤に燃ゆる！のズィーガー。個人的にはグスタフ・アドルフのイメージがあるんだなあ。



ズィーガーが忠誠を誓う王様と従者である。名前は…知らない。

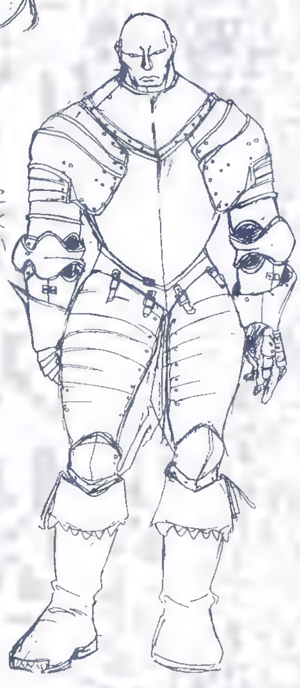




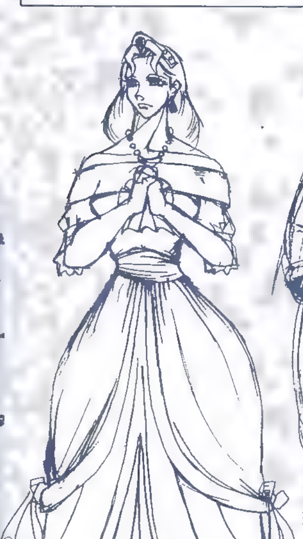
これもズィーガーのステージに出てくるごっついアーマー兵。下半身はズィーガーの装備とおんなじものだね。



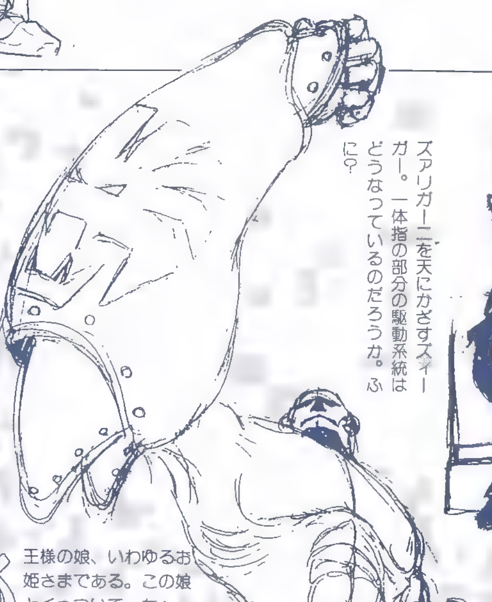
これはキャラセレ画面の顔かな。それにしてもこのゲームはスキンヘッドが多くて、顔だけぱっと見では区別がつかないぞ。



むう、残念ながら全身鎧は似合わんな。やっぱりいつものアニキスタイルが似合っとる。



王様の娘、いわゆるお姫さまである。この娘とくっついて、ちゃっかり逆玉に乗ったズィーガー。実は全キャラ中一番出世してるし。



ズアリガーニを天にかざすズィーガー。一体指の部分の駆動系統はどうなっているのだろうか。ふに？



ひと休みするズィーガーさん。「騎士」のイメージを覆すキャラクターだよなぁ。

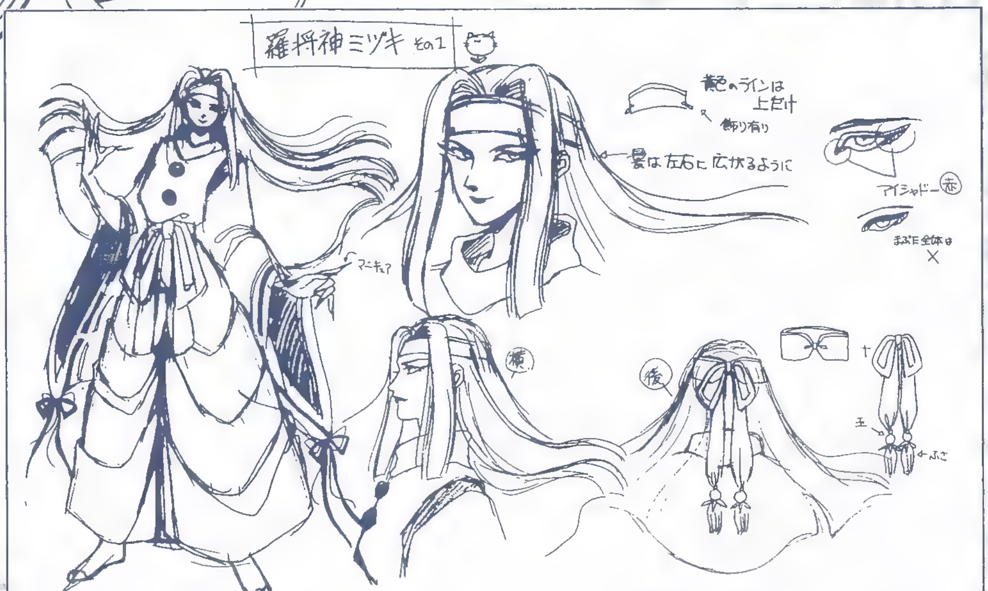
羅将神ミヅキ

元は巫女を営んでいたらしいミヅキ。何となくイメージがシャルロットに似ているのは気のせいか？

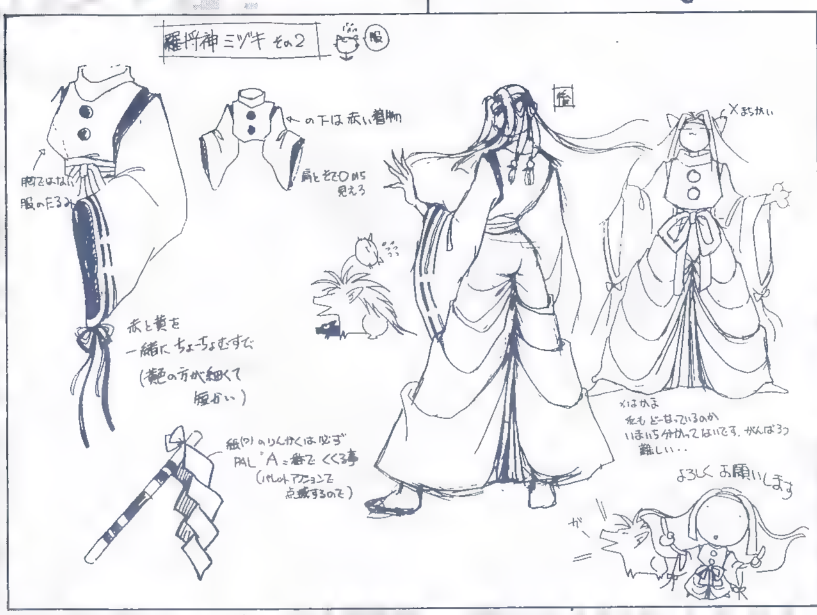


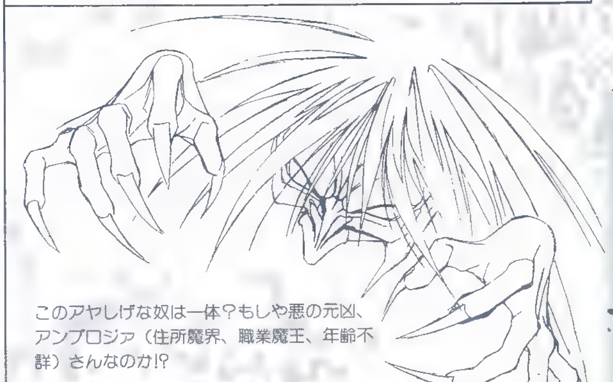


ゲーム画面中のミヅキ。その高飛車な態度には、あの天草ですら色褪せるほどである。



ズッキーさんのディテール集その一。気品と云うより、女王様ライクなかほりが漂いまくり。美人だけどキツイなあ。





このアヤシげな奴は一体？もしや悪の元凶、アンブロジア（住所魔界、職業魔王、年齢不詳）さんなのか!?

ん一、右上のネコ顔ミヅキにぞっこんラヴ。1Pリムルル、2Pネコ顔みづきさんで戦国伝承3を希望。

50円切手をはってください。

101-

東京都千代田区内神田1—11—4
藤吉ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

真サムライスピリッツ 係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
(ふりがな) ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　）	
希望する賞品の記号	○

書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト

No.38	No.91	No.116
No.44	No.92	No.117
No.47	No.93	No.118
No.48	No.94	No.119
No.49	No.95	No.120
No.50	No.96	No.121
No.51	No.97	No.122
No.52	No.99	No.123
No.53	No.102	No.124
No.54	No.104	No.125
No.55	No.105	No.126
No.56	No.106	No.127
No.57	No.107	No.128
No.64	No.108	No.129
No.77	No.109	No.130
No.81	No.110	No.131
No.84	No.111	No.132
No.85	No.112	No.133
No.86	No.113	No.134
No.87	No.114	No.135
No.90	No.115	No.136

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社

雑誌633801-4

キリトリ線

■真サムライスピリッツ■

読者大プレゼント&アンケート

●228ページのプレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさし上げます。プレゼントの希望賞品記号を表側に忘れずに記入してください。

Ⓐよかったコーナーにいくつでも○を付けてください。

①キャラクター紹介(P.2～) ②キャラクター相関図(P.104) ③攻略トピックス(P.106～) ④対CPU基礎(P.121～) ⑤対CPU攻略(P.124～) ⑥対戦基礎(P.158～) ⑦ダイヤグラム(P.161～) ⑧対戦攻略(P.164～) ⑨連続技(P.194) ⑩開発者インタビュー(P.204～) ⑪設定原画集(P.206～) ⑫アイランド(P.217～) ⑬読者大プレゼント(P.228～)

Ⓑこの本で不満な点はありますか。理由もお書きください。

Ⓒ増刊号ムックでやってほしい企画があればご自由にお書きください。

Ⓓゲーメスト増刊、ムックはなにを持っていますか？

Ⓔゲーメストはいつからお読みですか？

①　　年　　月号No.　　から読んでいる

②読んでいない　③存在を知らない

Ⓕこの本の感想をお願いします。

どうもありがとうございました。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02	東京

通常払込料金
加入者負担

口座番号	（右詰めにご記入ください）
	00150－4－98420

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
※								

加入者名 株式会社　新声社　GMC 04

料金		特殊取扱	

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
				送料	円

払込人住所氏名（郵便番号　　住所・氏名はフリガナをふってください
※
（電話番号　　－　　－

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号	00150－4	通常払込料金加入者負担
右詰めにご記入ください	98420	

加入者名 株式会社　新声社

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
※								

払込人住所氏名 ※

料金	（消費税込み） 円	受付局日附印
特殊取扱		

侍アイランド

侍アイランド 大撲殺峠

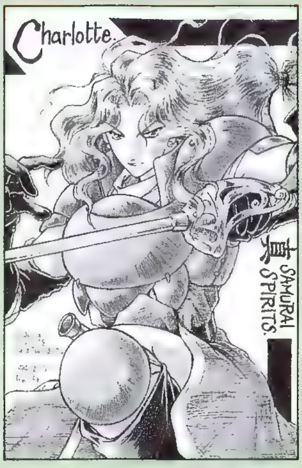
担当：田渕剣康

あ、さて、さて、今回もやってまいりました侍アイランド！東西南北より集いし侍どもの真剣勝負、今より開幕なり〜ィ。

→（東京都　虫老君）
☆真の覇者目指して。斬れる新顔見参ー！



→（滋賀県　星凪麗さん）
☆七色に輝く剣。バラの戦士と人は呼ぶ。



→（東京都　小殿雅臣君）
☆魂に叫ぶ、嵐の未来へのプロローグ。



→（大阪府　龍侍さん）
☆イナズマ走る！青のジャスティスアイズ！



→（富山県　バカ君）
☆超個性集結、ワンダホサムライワールド。



→（北海道　香彩あられさん）
☆メタモアニマー！顔ですかー！怖いよぉ。



↓（山口県　原田俊一君）
☆陰と陽のネイルコンビだな。



↓（栃木県　N・菱沼さん）
☆リボンのワンポイントが♥



→（大阪府　きりがあさぎさん）
☆風と舞う、白のイノセントナチュラル。



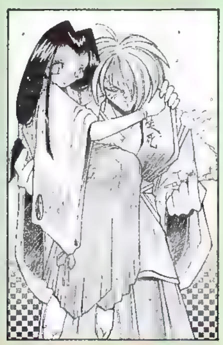
→（北海道　Sけりさん）
☆オール人形大会？ミズキ人形も欲しいぜ。

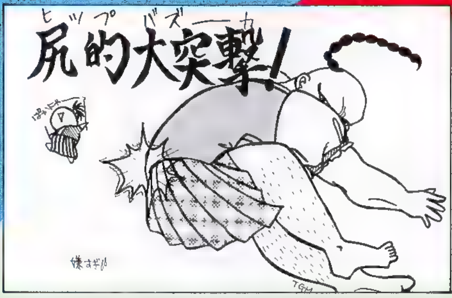


↓（埼玉県 鷹雄小林春日さん）
☆素敵じゃ。

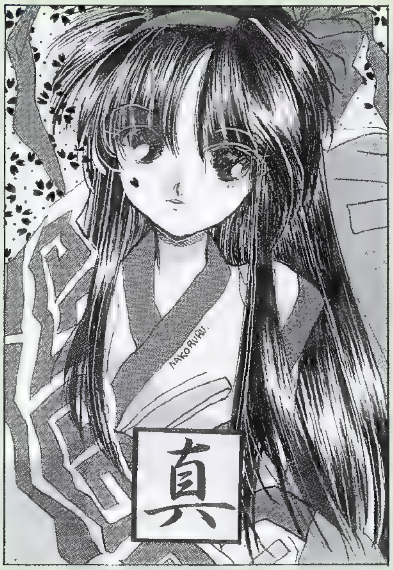


↓（東京都　道満晴明君）
☆ちゃっかりオイレー。





→（東京都　しののめつぐみ君）
☆幸せ過ぎてメマイが…



→（千葉県　竹内はなこさん）
☆憂いを含んだ黒い瞳、気になったのだ。


↑（兵庫県　伊倉すじ子さん）
☆どんなときも一気高い獅子の瞳。


↑（兵庫県　春井洋一君）
☆幻庵のダークさがにじみ出まくり。ヨイ。


↑（埼玉県　春日かえるさん）
☆取り戻せ、光を。たとえ我が命砕けようとも。



↑（岡山県　けつだいらまんさん）
☆あのゴーカイな笑いはツーカイ爽快じゃ。



↑（鹿児島県　華龍院せれなさん）
☆闘気より、まず食い気。


↑（北海道　TAKAOさん）
☆勝利の女神が腕に宿る。

大丈夫です。騙されたと思ってゴーです。

皆様、もっと王虎や千両を使ってください。見た目だけにとらわれてはいけません。

このようなキャラを使うことによって、真侍魂の本当の面白さを知り、本当の漢になることができる！…かもしれない。

全国の女性ゲーマーたちよ！王虎、アースクエイク、ズィーガーなどをやれい！漢はカッコよさではなく心・熱い魂を持つ者こそが真の漢だ！さあ、コインを握り締めてゲーセンへGO！王虎やズィーガーが手を広げて君たちを待っている！

（埼玉県　皆川高弥君）

☆実は編集部では王虎、ズィーガーの使用頻度は結構高い。ライターたちが徹夜でハイになってきたころなんて、ずーっと王虎の同キャラ対決が続くことなんてザラだ！漢よの。

まだヌイグルミ変化が知られていなかった頃、ナコルルの異様な頭部の大きさに驚いた私は、友人たちにこれを力説した。

ところが、信じてくれるどころか「ラリッてんじゃないの」と、誰も私を信用してくれず、寂しさを一人かみしめた私…。

（東京都　篠原れいみさん）

はじめてぬいぐるみに変身した時、頭についているひもを導火線と思い、これは爆弾に変身する技なのか、と勘違いしてました。

（岐阜県　小木曽弘資君）

☆何でヌイグルミ変化なんて技をいれたんだろ？半蔵やズィーガーなどシリアス系キャラまでヌイグルミにするとは…。ちょっとガッカリ。

不知火幻庵は、もう魔道の者じゃなくて、かくれ覇王丸ファンなんでしょうか？

（愛知県　きさらぎ上総さん）

☆かなり意識してることは間違いない。

EDの幻十郎は甘い！あそこでお静もろとも三連殺をブチこんでこそ悪役でしょう。

（神奈川県　佐藤純也君）

☆幻十郎使ってると、こっちまで性格が凶暴になっちまうよな。怖え。

今回の右京がゲロ強なのは「消える寸前のろうそくの火は、一瞬だけすごく明るくなる」と同じだと思う。

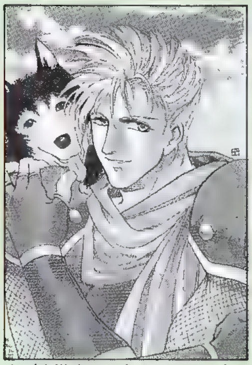
（新潟県　Kyyy君）

確かに殺したはずなのに、エンディングで特定のキャラがちゃんと出てくるのはなぜだ？

スーパードクター黒子が生き返らせているからか？そもそも奴は何者だ!?©ゼク○クス）

（秋田県　大倉一郎君）

☆ガルなんてナコルル斬り殺した後に「無事だったか」だもんな。謎である。

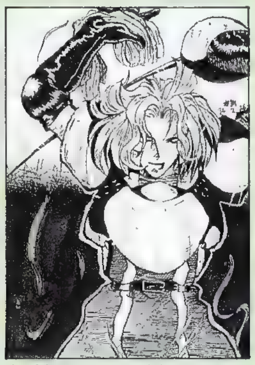

↑（鹿児島県　飯田昭子さん）
☆世直しの旅は、まだまだ。

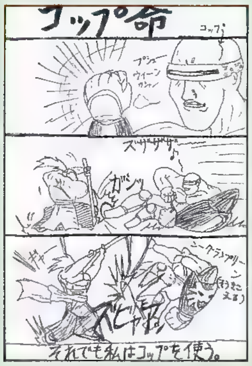


↑（群馬県　猪鹿蝶治君）
☆…言わんとしていることは…。



↑（山口県　村崎めぐみさん）
☆ズィーガーはムコ養子向き？同感。


↑（鳥取県　N・皮剣さん）
☆大切なのは、未来。強く生きてお姉さま！



↑（愛知県　ブルーな気持ちのS君）☆このコップマニヤめい。



↑（愛知県　きさらぎ上総さん）☆所詮畜生かッ！



↑（東京都　蔭山志郎さん）☆…夢は願望を表すともいうが…。


↑（東京都　村雨まき君）☆魔天降臨。滅道への歯車が、動きだす。



↑（愛知県　きさらぎ上総さん）☆正義が聞いてあきれるケ。



↑（大阪府　望月さえらさん）☆万年喀血男に未来はあるのか。



↑（山口県　玩具安全マーク君）☆水銀風呂ですか〜。



↑（兵庫県　鹿瀬珠里さん）☆そうだ。忍者を使わぬ者は死。



↑（埼玉県　肥後健一君）☆先生、オチャメッス。



→（新潟県　F山杏子さん）
☆…へ、返品可でしょうか？



↑（東京都　虫老君）☆嗚呼、空回りする努力よ…。

王虎の立ち大斬りは、ガードしても死ぬぞ。普通なら。
（東京都　剣持希功夫君）
☆彼らは普通じゃないから。

前作から使用している覇王丸、ガルフォードに加え、『真』からはズィーガーも持ちキャラに加えたが、これが最高！パワーでガンガン系かと思ったら、あの体格で削りもできるニクイ奴。そして、増刊によれば、笑顔を作れないことにコンプレックスを持っているらしいが、グリードを決めた後の彼の表情は笑顔そのモノ！最高。
しかしズィーガーといいチャムチャムといい、ますます侍から離れてる気が…。
（東京都　三鴨聡君）

☆ヴォルフ・ヴァンゲンの後に「ビート・エンドッ！」と叫ぶのが流行っているらしい。

シャルロットについて。身長が180cm越えてるのに、体重が50kgないなんて…。痩せ過ぎというより胡散くさい。キングのときも体重みてビックリしたけどさ。
（愛知県　船橋伸子さん）
☆ダ、ダメよっ！それだけはお姉様の前で言ってはいけないことなのよッ。よくって？

右京のBD挑発は、体力が減るのではないかと心配です。
（東京都　小林慎太郎君）
☆挑発されたほうが小気味がヨイという。



→（愛知県　弾弓君）☆切り絵である。サルの表情がイカ酢。



☆←（広島県　服部まこさん）
☆いいじゃん元気者だし。

↓（大阪府　望月さえらさん）
☆お姉様の条件それは縦ロ〜ル。



↓（岩手県　昇龍拳君）
☆生霊orエクトプラズムレベル。



↓（埼玉県　諏訪さとるさん）
☆暴走する自己満足である。



↓（神奈川県　末永亜紀さん）
☆思いっきり同じ穴のムジナ。



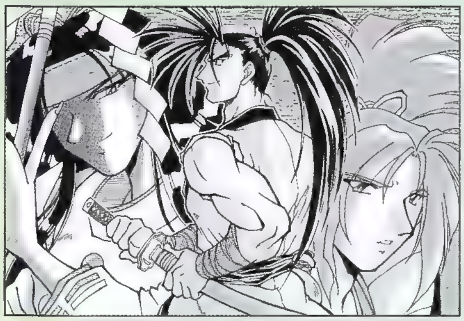
↓（東京都　舘文子さん）
☆八相発破でコマ切れじゃあ。



↓（愛知県　新羅嵐子さん）
☆皆も物は大切にネッ♥



→（北海道　Y²Aさん）
☆今回、天草の立場って何だったの?ふぅ。



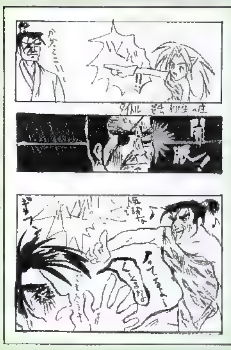
→（愛知県　山舞君）
☆さらばおしおき娘。チミのことは忘れない。



→（愛知県　有万等打罫君）
☆…イイんですか覇王のオヤベン…。



→（香川県　アドンXさん）
☆心眼…一生閉じてたほうが良かったかも。



→（栃木県　らいじん君）
☆何事も腹八分が吉。



→（京都府　末吉君）
☆黒子のジャンプは心臓に悪いよ。もぅ。



→（愛知県　きさらぎ上総さん）
☆実は究極生命体だったのかッ!?

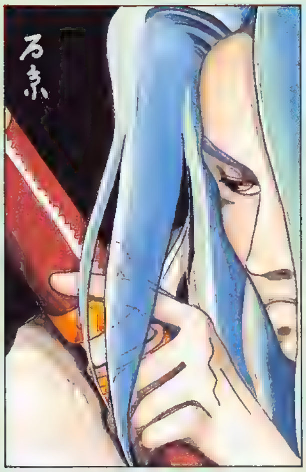


→（神奈川県　スーパーソフィー君）
☆うう、イヤーンな感じ。

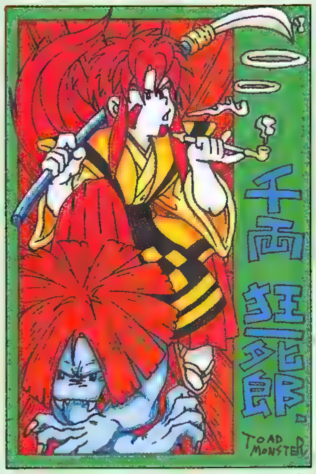


→（栃木県　TACO-Ⅲ君）
☆どっちもどっち。





↑（奈良県　カスタード鯛焼さん）
☆IN TO DARKNESS。常闇へ。



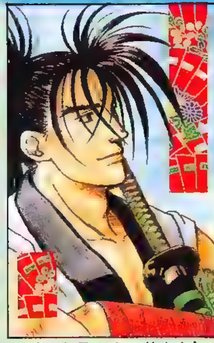
↑（兵庫県　TOAD MONSTER君）
☆傾いて、候。退屈な天下に天罰じゃい。



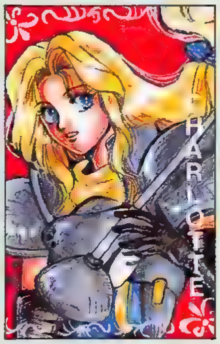
↑（山口県　原田俊一君）
☆野獣の本能！



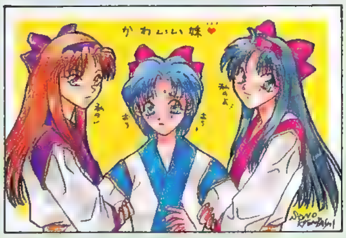
↑（兵庫県 唐草いおりさん）
☆あの凶暴さはどこへやら。



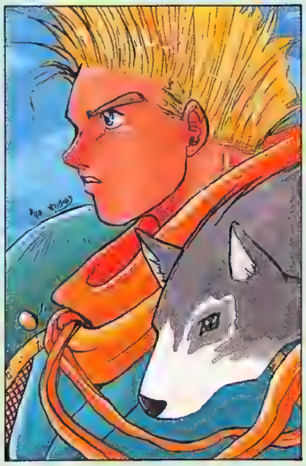
↑（岡山県　まる葉さん）
☆これも修羅の顔。



→（山形県　茶柱芹さん）
☆おしとやかじゃなくったって、魅力的だよ。



↑（奈良県　峡橋そのさん）
☆実は3人姉妹だったとか。



→（大阪府　水龍さん）
☆実は前作のコンビ。パピィのマフラーね。



→（千葉県　吉光司君）
☆地獄を越えてゆけ。道は、そこに極まる。



↑（栃木県　聖華澄さん）
☆強さに自信アリ。かっこいいやね。



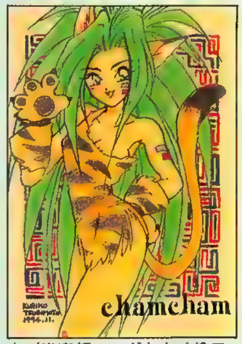
↑（埼玉県　鷹雄和喜君）
☆短い人生だ！暴れなきゃあソンだぜ！



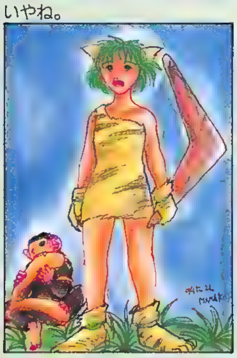
↑（千葉県 松田いづみさん）
☆2Pが前作カラーだ。今回の銀髪はどう？



↑（栃木県　らいじん君）
☆魔物を狩りし蓑笠の下、刃の顔を潜めし男。



↑（東京都　つぎもとくりこさん）☆太陽の下が似合いまくり！超健康的ィ。



↑（和歌山県　向晶さん）
☆にゅにゅ、なんだか不思議。



↑（千葉県　くみPさん）
☆行くぞうレッツトレジャーハンティング！



↑（愛知県　風太さん）
☆確かに無理ありそーな。



↑（秋田県　きいとんよしたかさん）☆ビブラシャルロッ！ハデに美しいー。



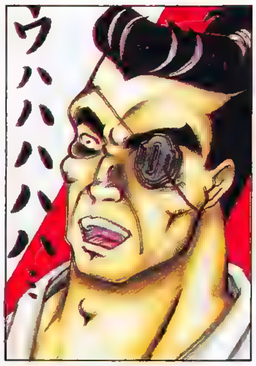
↑（神奈川県　邪子さん）
☆其は華よ、霞む桜香の風舞姫。



↑（静岡県　梵字太郎さん）
☆こーゆーみずきさんもいいかも。ナイス。



↑（東京都　黎龍騎さん）☆これも、またナコルル。色っぽい♥



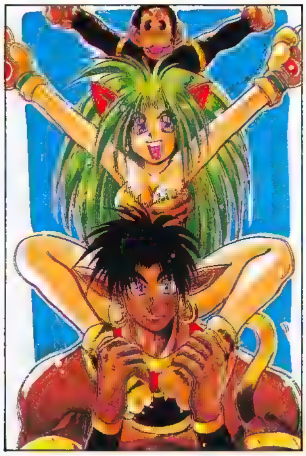
↑（新潟県　高橋君）
☆…イッてる。



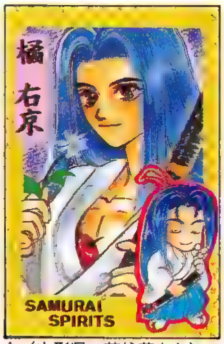
↑（鹿児島県　飯田昭子さん）
☆揃いに揃った超個性!!すでに尋常にアラズ。



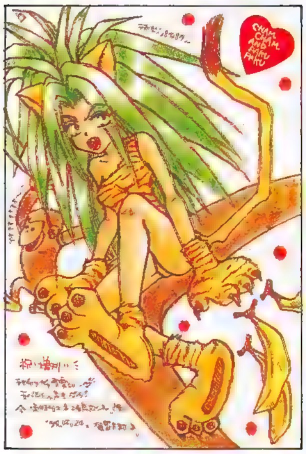
↑（埼玉県　中島秀世さん）
☆烈・震・一発！



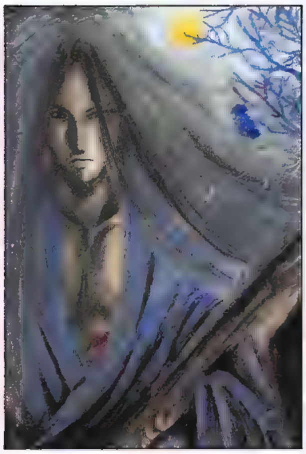
↑（栃木県　前田将君）
☆元気炸裂!!グリーンヒルの平和はオマカセ。



↑（山形県　茶柱芹さん）
☆花の命は短くて…アンタの生命線も短そう。



↑（東京都　海苔たま子さん）
☆ちっこい体に野生爆発。がンばれ女の子。



↑（栃木県　おおみら十夜さん）
☆冬枯れに　沈む残光　揺れる闇



↑（静岡県　皐月丸君）
☆赤ナコのほっぺがぷにぷにしててグッ！

読者諸氏が選ぶ「私はこの技が好きじゃ」

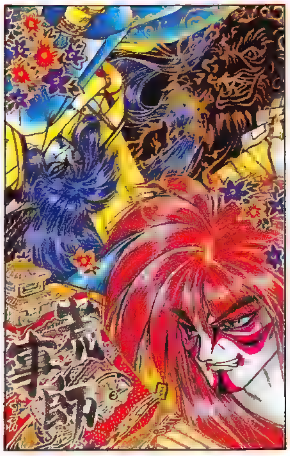
1位	天覇封神斬（覇王丸）	59P
2位	五光斬（牙神幻十郎）	57P
3位	メガストライクドッグ（パピィ）	42P
4位	三連殺（牙神幻十郎）	39P
5位	スプラッシュグラデーション（シャルロット）	36P
6位	柳生心眼刀（柳生十兵衛）	32P
7位	つばめ六連（橘右京）	28P
8位	アペプチカムイリムセ（ナコルル）	25P
9位	モズ落とし（服部半蔵）	21P
9位	天覇凄煌斬（覇王丸）	21P
11位	M. D. C（不知火幻庵）	18P
12位	絶・水月刀（柳生十兵衛）	17P
13位	ディーガーコップ一連（ズィーガー）	15P
14位	メタモアニマルアタック（チャム²）	14P
15位	仁王侍呪殺（花諷院和狆）	13P



→（東京都　本条和狆るり丸さん）
☆憎めないなぁ、この爺さん。



→（愛知県　新羅嵐子さん）
☆うう…難儀な奴。



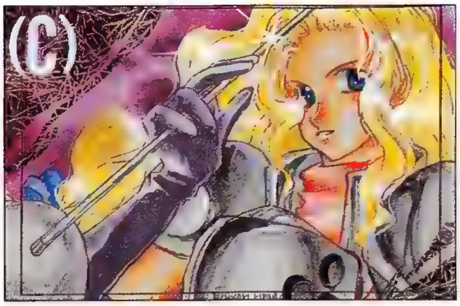
→（栃木県　那周さまへ♥N・菱沼さん）
☆目立ってこそ華、絢爛上等！



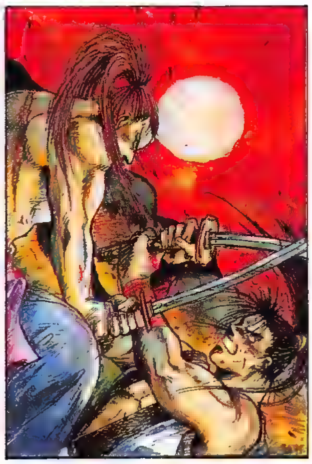
→（島根県　ながるんさん）
☆幻の字の表情が上々。だ。



↑（宮城県　立花真角君）
☆不退転の男。それは流れる羅刹の血ゆえ。



↑（栃木県　きりなが岬さん）
☆実は男性より女性ファンが多かったりする。



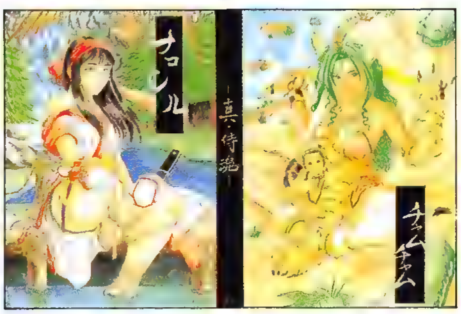
→（埼玉県　春日蛙さん）
☆引いたら、死。一刀に全霊を懸けろ。



↑（栃木県　睦月淳也さん）
☆どっから見てもっ、天然南国快活娘！



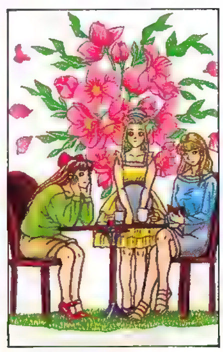
↑（山形県　茶柱芹さん）
☆進まなきゃ、始まらない！いっくぞッ〜。



↑（福岡県　田淵力君）
☆共に自然に抱かれし者たち。(野生か？)



↑（神奈川県　橘昴哉さん）
☆幾百の悲しみを乗り越えて、彼は行くのだ。



↑（富山県　バカ君）
☆…チャムチャムがムリしてない？



→(東京都　篠山志郎さん)
☆燃やすは地獄の業炎か。将星、示すままに。



→(大阪府　萩原里菜さん)
☆柔らかい空気がジャストフィット。いいね。



→(埼玉県　暁阿京丸さん)
☆この脳天プーなライト感!



→(埼玉県　ぱる成吉さん)
☆真剣ライバル。命懸けとります!



→(神奈川県　不破逸人さん)
☆振り返れば、いつも自然の中にいます。



→(神奈川県　星凪麗さん)
☆悪役?自分に正直に生きているだけさ。

私が弟子入りしたいワケ

つーわけで、本誌アンケートで募集した「あなたが弟子入りしたいキャラは?」の結果発表だ。

まぁ半数以上の読者ちゃんが、極めて不純な動機で弟子入り志願を決めこんでおったが、これもまた一興。

1.位「服部半蔵」

入門志願第1位は、伊賀の爆炎忍者、服部半蔵(35歳・既婚)だ!やっぱり忍法習うんならこの人っス。

海千山千って感じがするから。
(大阪府　キキロット君)

モズ落としは生活の中で役に立ちそうだから。
(東京都　小林慎太郎君)

☆役立てた後が恐いな…

2.位「ガルフォード」

…はっきり言って、忍法を習いたいといった意見より、**犬と仲良くなりたい**という意見が圧倒的多数を占めた。ノーオ~。

3.位「柳生十兵衛」

まともに弟子を取ってくれそうなのはこの人ぐらいのものであろうとの見解から、上位にランクイン。薪割り百本がキミを待つ。

4.位「覇王丸」

豪快でとっつきやすそうな人柄がウケてるらしい。が、酒飲んで隣で暴れだしたら、それこそ地獄変。

5.位「牙神幻十郎」

キラーマシーン幻十郎にも結構な数の弟子入り志願が。

毎日がスリリング。
(仙台市　高橋優子さん)

飲む・打つ・買うを習いたい。
(大阪府　山本明君)

☆こんなトコなのね…。

6.位「花諷院和狆」

過去に二大剣豪を育てた実績は大きいぞ。しかし!その弟子入り動機の大半は「覇王丸、幻十郎と同門になりたい♥」であった。喝!

7.位「ナコルル」

弟子になりたい方々は、とりあえず大自然と会話したいらしい。↑タテマエ。

8.位「黒子」

思いっきり第三者を決め込んでおきながら、実はアンブロジアもかくやと言わんばかりの強者であった。その無茶苦茶な強さに弟子入り殺到。

9.位「ナインハルト・ズィーガー」

アニキマニアと爆熱マニアの支持を集めた。何だかな~。

10.位「シャルロット」

エレガントな剣技を学びたい者とお姉様ファンと宮廷生活に憧れる勘違いした痴れ者が集まった。

で、10位以下の面々は……

11.位　橘右京
12.位　不知火幻庵
13.位　羅将神ミヅキ
14.位　チャムチャム
15.位　パピィ
16.位　アースクェイク
17.位　千両狂死朗
18.位　王虎…でした。



↑（東京都　大石竜子さん）
☆ためらう心捨てちゃエ！飛び出せ世界に！



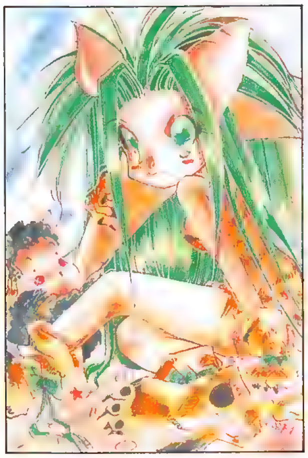
→（神奈川県　瀬川なつきさん）
☆北海道の夏は涼しそうでウラヤマシー。



→（神奈川県　古巣 狐さん）
☆地獄変にしてはほのぼのっシュ。



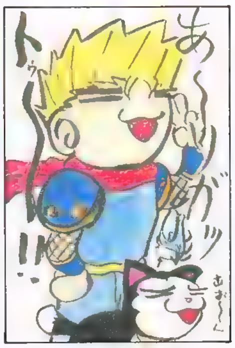
→（茨城県　武藤　君）
☆歪む地平の上、舞うは麗しき破壊神。



→（千葉県　竹内はなこさん）
☆今回イラスト一番人気はこの娘。…サルも。



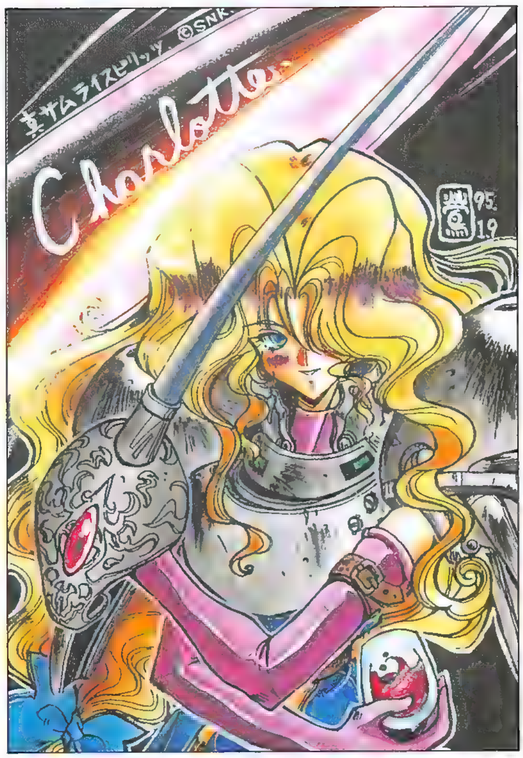
↑（兵庫県　為替しのぶさん）
☆危険な香りが、男を魅き立てるのだよ。



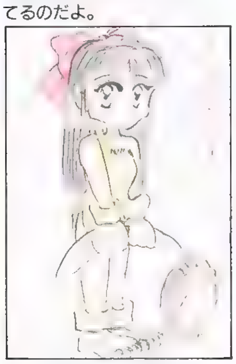
↑（新潟県　橘基樹君）
☆妙テケレンだが深い。正義な感じ。



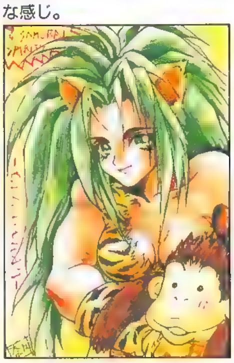
↑（岡山県　まる葉さん）
☆むう、やけに男前！舞台の上も闘いの場だ。



↑（埼玉県　當神楽君）
☆華と輝け、デリシャスローズ！



↑（愛知県　雨月真砂さん）
☆あうあう。



↑（東京都　奈々さん）
☆意外と筋肉質な娘さんなのね。



↑（岡山県　矢立神楽さん）
☆魔道の国からこんにちわ。ひえ一。



→（東京都 アグリ君）☆天下渡世、全て一撃の刀で開け！



↑（長野県 冬部季穏君）☆幽玄な空気と艶。雪のようなはかなさの。



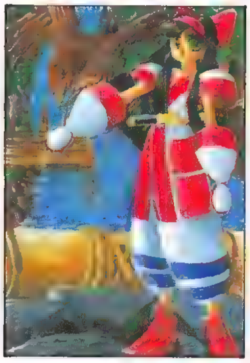
→（千葉県 くみPさん）☆くーっあのミズキの連れ犬には泣かされた。



→（東京都 谷と乙君）☆怒濤のアニキコンビ。まさに地獄変。



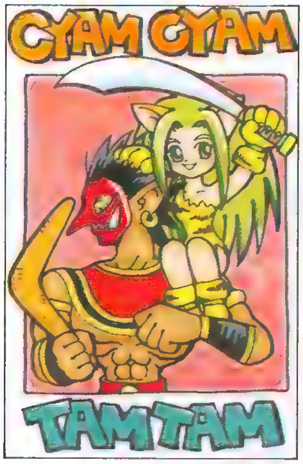
↑（島根県 梶・春樹さん）☆今日も、どこかで魔物を退治してるかも。



↑（山口県 未和さん）☆蝦夷の自然描写はお見事。今回のも優。



→（青森県 五臓六腑さん）☆半蔵は今回のヒソカな主役でした。



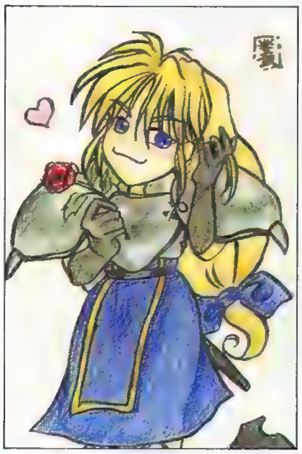
→（埼玉県 昼まるまさん）☆にこやか兄妹でゴーです。



→（大阪府 矢口綾羅さん）☆二人揃ってワイルドブーメランズ！



↑（東正己さん&やりのほさき君）☆譲れぬ覇道、競え地獄の奈辺まで。



→（茨城県 雲さん）☆バラの似合う女の人ってステキだよね。



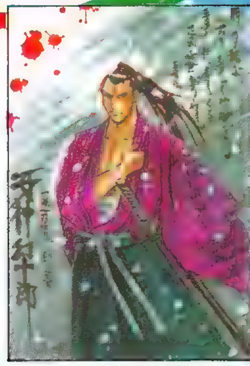
←（鳥取県 リーボー電コさん）☆ごじゃりますか。



↑（神奈川県　不破逸人さん）
☆神羅万象、私の掌の上で回りなさい――。



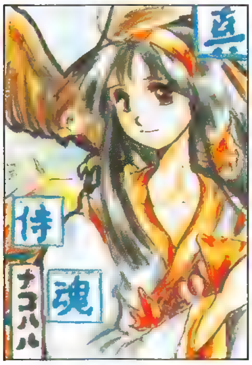
↑（香川県　アドンX君）
☆あんたのは自滅でしょーが。



↑（埼玉県　フィヨルドさん）
☆実は浪速節が以合う男。



↑（宮崎県　SUBARUさん）
☆コロコロしててらぶりー。



↑（岡山県　天竜風雅さん）
☆き、着物がデーハーだー。



↑（広島県　緋桜正宗さん）
☆もう一度、あの勝ち雄叫びを見たいね。



↑（愛知県　猫乃希美さん）
☆刃を振りまわすより、こっちのほうがいいね。

好きなキャラ！		
1位	牙神幻十郎	145P
2位	覇王丸	112P
3位	ナコルル	109P
4位	ガルフォード	99P
5位	柳生十兵衛	87P
6位	橘右京	81P
7位	シャルロット	76P
8位	チャムチャム	62P
9位	服部半蔵	55P
10位	ナインハルト・ズィーガー	48P
11位	不知火幻庵	37P
12位	花諷院和狆	31P
13位	羅将神ミヅキ	25P
14位	千両狂死朗	20P
15位	リムルル	15P
16位	アースクェイク	13P

好きなセリフ、ベスト10！		
1位	身の程知らずが!!（牙神さん）	73P
2位	アーリガトーゥ（ガルフィ）	59P
3位	貴様などに屈するとは（牙神氏）	47P
4位	あったまきたぜ！（覇王丸）	42P
5位	精進が足りん、出直せ！（柳生）	37P
6位	もう、殺ス！（牙神の）	35P
7位	ころしちゃる〜（幻庵）	31P
8位	これでも喰らいな！（覇王丸）	28P
9位	あほうが！（幻十郎君）	25P
10位	ヒヨッコめが!!（十兵衛）	22P
10位	お話になりませぬ（ミズキ）	22P

結果発表だ 人気投票3の巻

全国的に展開された真侍魂人気投票、見れ!!この結果を。

圧倒的人気で栄冠勝ち取ったのは、究極狂暴戦士・牙神幻十朗ー!!ヒューヒュー。

どりゃだの殺すだのといちいちガラ悪い上に物騒な御人だが、そんなアイツにフォーリンLOVEな読者ちゃんが多かったらしい。

好きなセリフでも「身の程以下略」がNo.1を獲得。名実共にサムライ日本一に輝いた。嗚呼、どうなる日本の将来。

第2位はとりあえず主人公(か?)。覇王丸選手が入賞した。死ぬるほどのアバウトさと、さっぱりバッサリな豪快さが好評であった。

でもアンチお静ファンとシャルロットファンを今回のEDで一挙に敵に回したらしい。

第3位はナコルル。何か知らんが盲目的に「好き」って書いてた人が多かったなぁ。EDは仲々秀作でした。

4位から10位だ!!

4位はガルフォード。悪ある所に蒼いイナズマ有り、正義のためにパピィと駆けれ!!

ナコルルとの微妙な関係も、彼の性格をうまく表現してたよね。「アーリガトゥ!!」は名セリフベスト2であった。

5位は柳生十兵衛。唯一の正統派侍であるな。男女共に安定した人気。中年パワー恐るべし。「ヒヨッコめが！」等の渋い台詞も好評。

第6位は橘右京。円山応挙ばりの霊体2Pが何かと話題を呼んだ。あの体でつばめ6連は自殺行為のよーな気が。

7位はシャルロット。リボンをつけて再登場。ハデで華麗な武器破壊技や、さらに磨きがかかったお姉様度に、前作からのファン一同爆涙。

8位はチャムチャム、兄のタムタムに代わって中登場。イラストの数は多かったものの、人気投票では苦戦かな?

第9位は服部半蔵。今回は一家総出で登場だ。うつせみ地斬や影舞ナドで、一層忍者度が上がったぞ。

ギリギリ10位入賞は、ナインハルト・ズィーガー。本誌の予想イラストでは、予想外の反響を呼んだなあ。トホ。

泣!!涙の下位軍団

ここからは10位圏外だ。う。

11位には不知火幻庵。魔道なキャラクターが一部好評。EDは必見。うそ。

12位は花諷院和狆。ひょうひょうとした細いリアクションが良かったね。式神使いと云う設定もヨイね。

13位は―何と羅将神ミヅキ。結構きっつい攻撃で、我々を苦しめてくれたが…みんな巫子さんってところに燃えているらしい。

アイランド前担当者の栗原さんも、巫子にはウルさい人だったりする(わらひ)。

14位は千両狂死朗。キャラセレ画面の顔はなかなかカッコ良くなったよね。EDではイイ思いしてるし。

15位は―リムルル。あの背景の女の子、ナコの妹である。細かい仕草がかわいーぞ。

16位!!アースクェイクだ!!プレイヤーキャラではビリである。せっかくファンキーになったのにな―。

これに続くは黒子、パピィ、タムタムでした。投票アリガトゥ!!

侍の魂、読者の元へ

真サムライスピリッツ読者大プレゼント!!

SNK、ゲーメスト編集部から読者の皆さまに侍グッズをプレゼント!!216ページのとじ込みハガキに、アンケートの答え、希望景品の記号等を記入の上、平成7年2月24日(必着)までに編集部へ送って下さい。抽選で226名様にプレゼントします。

エス・エヌ・ケイ提供



B.真サムライスピリッツ
テレカ10名



A.真サムライスピリッツ
カレンダー10名



C.真サムライスピリッツ
国内版ポスター 10名

ゲーメスト提供



D.ネオ・ジオCD
本体 5名



E.真サムライスピリッツビデオ 2名

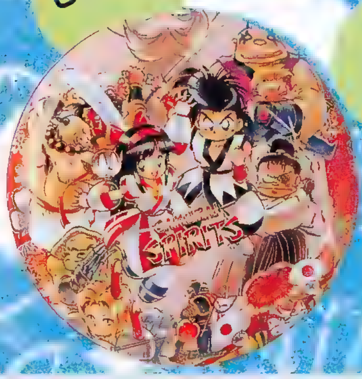
J.侍魂貯金箱 10名

H.ナコルル人形
着せ替えセット(赤) 1名

I.ナコルル人形
着せ替えセット(紫) 1名

F.ナコルル人形
ボディ付き(赤) 1名

G.ナコルル人形
ボディ付き(紫) 1名







L.ナコルルタオル 10名

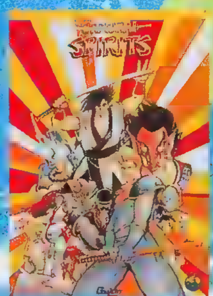




K.サムライ缶ペンケース 5名

R.サムライロゴ
Tシャツ
5名

S.サムライ
Tシャツ
5名



Q.サムライレポートパット 10名



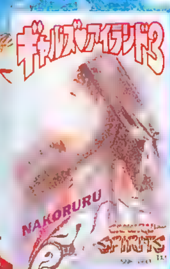
P.覇王丸テレカ
5名



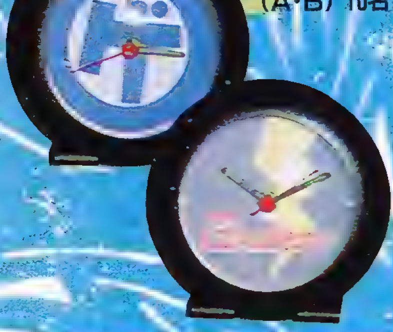
O.皆川サムライ
テレカ
5名



N.都築ナコルル
テレカ
5名



M.ギャルズアイランド
ナコルルテレカ
5名



U.ゲーメスト
時計
(A・B) 10名



T.サムライシャープペン
＋侍魂落書帳 50セット



V.ゲーメスト
クッション
10名



W.ゲーメストキャリーケース
50名

読者サービス部

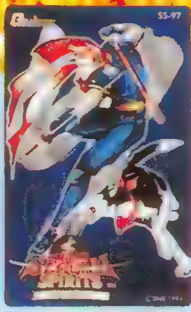
NEW



真侍ナコルル
定価1200円　送料：A
通販番号：SS-95



真侍チャムチャム
定価1200円　送料：A
通販番号：SS-96



真侍ガルフォード
定価1200円　送料：A
通販番号：SS-97

真侍魂のテレカをただ今製作中!! カッコイイのを作るから、期待してててちょーだいね!!



真侍魂暦九十五
定価1500円　送料：E
通販番号：SS-94
A2判　オールカラー　7枚

この増刊号が出るころには、もう売り切れになってしまっているかも…?注文する前に、読者サービス部に電話を入れて在庫の確認をしてね！



ナコルル人形
定価7000円　送料：E
通販番号：SS-87



柴ナコルル人形
定価7000円　送料：E
通販番号：SS-100

※この製品は、実際の製品と多少異なる場合があります。



柴ナコルルドレスセット
定価2980円　送料：E
通販番号：SS-101

※この製品は、実際の製品と多少異なる場合があります。また、このドレスセットには人形本体は付いてきません。

NEW

みなさんの、熱〜い要望にお答えして、ナコルル2Pバージョンの着せかえドレスセットと2Pバージョン人形を発売!!ナコルル人形を買ってくれた人なら、クオリティの高さは分かっているよね?まだの人は時代に乗り遅れているぞ!!

本当に等身大サイズの巨大ポスターだ!! 天井に貼るも良し、ベッドの下に敷くも良し、好きに使って、ナコルルに堪能してちょーだい。



ナコルル等身大ポスター
定価2500円　送料：F
通販番号：GS-5



侍魂ビデオ
定価7000円　送料：H
通販番号：GV-4
付録：五輪の書



真侍魂の付録は、十兵衛の眼帯だ!! これを身に付けて、だんごを食いながらゲーセンへGo!



真侍魂ビデオ
定価4800円　送料：H
通販番号：GV-14
付録：十兵衛眼帯

NEW

言わずと知れた、真サムライスピリッツのビデオだ。これ1本で、すべてが分かる!! 羅将神ミズキはもちろん、黒子攻略や、秘奥義、ぬいぐるみなど、収録されていないものはないぞ!!

文具



表

裏

サムライシャープペン
定価400円　送料：C
通販番号：SS-47



サムライカンペン
定価700円　送料：C
通販番号：SS-43



侍レポパ
定価350円　送料：C
通販番号：SS-44



侍落書帳
定価400円　送料：E
通販番号：SS-71



※この製品は、お湯で戻すとタオルになります。



ナコルルSPタオル
定価1200円　送料：C
通販番号：SS-49



侍貯金箱
定価1800円　送料：E
通販番号：SS-51

Tシャツ



サムライTシャツ
定価2500円　送料：E
通販番号：SS-45



サムライロゴTシャツ
定価2500円　送料：E
通販番号：SS-46

テレカ



覇王丸	半蔵	ガルフォード	ナコルル	右京	シャルロット	十兵衛	タムタム	狂死郎	王虎	幻庵
定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A
通販番号：SS-24	通販番号：SS-25	通販番号：SS-26	通販番号：SS-27	通販番号：SS-28	通販番号：SS-29	通販番号：SS-30	通販番号：SS-31	通販番号：SS-32	通販番号：SS-33	通販番号：SS-34



アースクエイク	天草四郎	サムライ覇王丸	サムライ半蔵	サムライガルフォード	サムライナコルル	サムライ右京	サムライシャルロット	織倉ナコルル	織倉シャルロット	都築ナコルル	皆川サムライ
定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1300円 送料：A	定価1300円 送料：A	定価1300円 送料：A	定価1300円 送料：A
通販番号：SS-35	通販番号：SS-36	通販番号：SS-37	通販番号：SS-38	通販番号：SS-39	通販番号：SS-40	通販番号：SS-41	通販番号：SS-42	通販番号：GS-6	通販番号：GS-7	通販番号：GS-8	通販番号：GS-9

読者サービス部通販心得の条

通信則売お申し込み方法

○サービス部の通信販売は、本誌の間に付いている郵便払込通知票または、郵便局の通知票でお申し込みください。
＊現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
○ご入金されてから商品のお届けまで20日から1ヵ月ほどかかります。
○返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外交換を受け付けません。
○価格はすべて税込みです。

送料

◇たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください。（単品発送の商品は別扱いとなります）

例：G3ジャンヌテレカ1枚………100円
WH2JETビデオ1本……サービス
㋘屋ロゴプレスタオル2枚……400円
マッドマンTシャツ1枚………500円

以上の商品を、一括注文された場合の送料は、500円となります。

郵便振替口座番号：00150-4-98420 ㈱新声社 読者サービス部
お問い合わせ先：03(3293)9326（月ー金：AM10:00ーPM6:00）

送料表

A 何個でも……100円
B 2個まで……100円
　3個以上……200円
C 1個なら……200円
　2個以上……400円
D 3個まで……200円
E 4個以上……400円
F 何個でも……500円
F 何個でも……800円
G 単品発送品…800円
H 何個でも(サービス)無料

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点　②ゲレンジャーテレカ：20点　③吉崎観音テレカ：20点　④システム手帳：30点　⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点


The Future Is Now
SNK
NEO·GEO CD
ご存じ侍日本大活劇 第二幕、
ネオジオCDに参上！
大容量56メガビットD-RAM搭載ゲームマシン
「ネオジオCD」に格闘アクションの真骨頂、
いよいよ参上！ネオジオマシンでしか遊べない
「真サムライスピリッツ」、乞うご期待。
■製品の仕様等は変更する場合があります。
ネオジオCD
トップローディング
タイプ
ハイパフォーマンス・ゲームマシン「ネオジオCD」希望小売価格49,800円（税別）
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12■ネオジオテレフォンサービス 東京(03)5275-6200 大阪(06)339-0110※電話番号はお間違えなく。



真
SAMURAI SPIRITS
TM
真サムライスピリッツ
©SNK1994
覇王丸地獄変
ネオジオCD専用ソフト　希望小売価格 8,800円(税別) 好評発売中
ネオジオ専用ロムカセット 希望小売価格29,800円(税別) 好評発売中
NEO GEO
TM
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

真サムライスピリッツ 完全版 Vol.4
平成7年2月24日発行 第2巻2号通巻第4号
発行人●加藤 博／編集人●高橋已代子
定価1380円



雑誌63381-04 Printed in Japan
T1063381041382